THAISE LUCIANE NARDIM

ALLAN KAPROW, PERFORMANCE E COLABORAÇÃO: ESTRATÉGIAS PARA ABRAÇAR A VIDA COMO POTÊNCIA CRIATIVA.

Dissertação apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como requisito parcial para obtenção do Título de Mestre em Artes.
Área de concentração: Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici.

CAMPINAS
2009

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA DO INSTITUTO DE ARTES DA UNICAMP

Nardim, Thaise Luciane.
N166a Allan Kaprow, performance e colaboração: estratégias para abraçar a vida como potência criativa. / Thaise Luciane Nardim. – Campinas, SP: [s.n.], 2009.

Orientador: Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici.
Dissertação(mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Performance. 2. Processo criativo 3. Happening. I. Quilici, Cassiano Sydow. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.
(em/ia)

Título em inglês: "Allan Kaprow, performance and collaboration: strategies to embrace the life as a creative power."
Palavras-chave em inglês (Keywords): Performance ; Creative process ; Happening.
Titulação: Mestre em Artes.
Banca examinadora:
Prof. Dr. Cassiano Sydow Quilici.
Profª. Dra. Verônica Fabrini Machado de Almeida.
Prof. Dr. Lúcio José de Sá Leitão Agra.
Prof. Dr. Mario Alberto de Santana.
Profª. Dra. Paula Ferreira Vermeersch.
Data da Defesa: 31-08-2009
Programa de Pós-Graduação: Artes.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador, que me ofereceu acima de tudo um exemplo que desejo seguir.
À professora Verônica Fabrini, pela contribuição preciosa.
À professora Paula Vermeersch, pelos apontamentos precisos de um lado e pelo carinho, de outro.
Aos professores Roberto Mallet e Márcio Tadeu, meus mestres.
À professora Maria Lúcia Candeias, que possibilitou que eu adentrasse o universo da pesquisa.
Ao professor Renato Cohen, que me apresentou Allan Kaprow.
Ao Carlos Martins, pelas delicadezas compartilhadas.
Ao Gustavo e ao Julio, pela companhia em momentos difíceis.
Ao Miguel, pelo empréstimo compulsório do computador.
À Anna e ao Maurício, pela confiança.
À enfermeira Maria Alice.
A todos os funcionários do departamento de Artes Cênicas, sem exceções.
Ao Rodrigo, pela amizade e estímulo constantes. Ao Rodrigo e à Ludmila, pelo Festival de Apartamento. Ao Festival de Apartamento.
À Jana, Dani, Aldinha e Isa, que estavam lá!
Ao Carlinhos, indispensável.
Ao meu pai, a minha mãe, meu irmão e minha irmã, sempre.
Ao Murilo.

“A experiência é uma paixão”

Jorge Larrosa Bondía

RESUMO

Allan Kaprow foi um artista americano que se destacou no painel de fundação da arte contemporânea pelo pioneirismo na exploração dos happenings enquanto expressão artística. Este trabalho procurou analisar sua obra pelo ponto de vista da inclusão do outro – o fruidor, o espectador, o participante, o colaborador – no desenvolvimento de seu trabalho, que o determina no sentido da instalação de uma estética colaborativa. Assim, introduzindo o conceito de experiência conforme desenvolvido por John Dewey, iniciamos olhando para criação das *action collages* e como elas direcionam o fruidor a uma experiência do tempo e do espaço; depois, passamos para as *assemblages* e a evocação de uma experiência do virtual; em seguida, os *envrionments* anunciam os happenings ao solicitar uma proto-participação, a experiência da realização, que os *happenings* de Nova Iorque irão desenvolver, abrindo espaço para a participação efetiva. Chegamos, por fim, à colaboração, explorada nos *happenings* da segunda fase e, posteriormente, nas *activities*. Num segundo momento, analisamos o uso das estratégias compositivas que Kaprow forjou para criar as *activities* na composição de um dispositivo gerador para um processo colaborativo de criação teatral. Intitulado “Jogos de Dormir”, este dispositivo buscou possibilitar a colaboração criativa necessária para o encaminhamento do processo dramatúrgico ao mesmo tempo em que imergia os colaboradores no universo da *performance art*, constituindo assim um híbrido criativo-pedagógico.

Palavras-Chave: processo criativo; performance; happening.

ABSTRACT

Allan Kaprow was an American artist who stood out in the foundation of contemporary art by the pioneering exploration of happenings as an artistic expression. This study examine his work from the standpoint of the inclusion of *the another* - the spectator, the viewer, the participant, the collaborator - the development of his work, which determines the direction of implementing a collaborative aesthetic. Thus, the study introduce the concept of experience as developed by John Dewey, looking to the create of *action collages* and how they direct the spectator to an experience of time and space; then, we see the *assemblages* and the evocation of a virtual experience; thereafter, the e*nvironments* announce the *happenings* in requesting a proto-participation, the experience of the realization that the *happenings* by the New York scene will develop, opening space for the effective participation. We come, finally, to collaboration, explored inte the happenings from the second stage and later in *activities*. In sequence, we analyze the use of compositional strategies that Kaprow forged to create the *activities* in the composition of a device for generating a collaborative process of theatrical creation. Titled "Games to sleep", this device tried to enable the creative collaboration necessary for the routing of the dramaturgical process while immersed developers in the world of performance art, thus constituting a creative-pedagogical hybrid.

Keywords: creative process; performance; happening.

LISTA DE FIGURAS

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

Para além do propagado boato que diz que “o happening é uma forma de arte inventada por Allan Kaprow...”, o primeiro contato que tive com a obra do artista americano - ou melhor, o primeiro contato *mais íntimo* - deu-se através do livro “A arte da performance”, de Jorge Glusberg (1987). Em um anexo dessa obra, o autor analisa o trabalho que Kaprow vinha realizando desde 1971, contextualizando e analisando algumas de suas propostas. Esse trabalho tardio de Kaprow, que corresponde a uma fase pós-happening (pois ele havia arbitrariamente se desligado desse fazer) compõe-se de uma prática que chamou de *Atividade* (*Activity*). As *atividades* fundamentam-se sobre o engajamento de platéias não-especializadas (não-artistas) na realização de ações que compõem o evento que é a própria obra, como certa parcela do *happening,* mas com mais delicadeza, poesia e preocupação com uma transformação positiva daqueles indivíduos. Essa característica seria suficiente para chamar minha atenção, pois eu vinha a alguns anos investigando os processos de criação colaborativos e a cada vez mais se fortalecia em mim o pensamento de que mais que um meio para se levantar um espetáculo, os processos colaborativos são processos de transformação de pessoas através de um encontro poético – encontro fundado em *poiesis*. Mas, além disso, uma questão saltava daquele texto e se impunha sobre as minhas reflexões violentamente: segundo Glusberg, as chamadas *atividades* eram cuidadosamente preparadas, roteirizadas e chegavam mesmo a ter a sua realização acompanhada de perto pelo artista, que buscava que o fluxo do rio da prática não transbordasse as margens de seu conceito. Uma descrição como essa se choca escandalosamente com a idéia que todos temos do que seja um happening, divulgada e mesmo institucionalizada no Brasil. Segundo a tabela que Renato Cohen apresenta em “Performance como linguagem*”* (1989) o *happening*, em oposição à *performance*, seria mais livre, menos estruturado, menos organizado. E esse pensamento, unindo-se ao boato de que falei anteriormente, ajuda a construir uma imagem da obra de Kaprow que está absolutamente ligada

a idéia caos, que por sua vez contrasta com o que Glusberg então em dizia. A curiosidade levou-me ao estudo da obra de Kaprow, o que me possibilitou descobrir que desde o princípio a prática do artista havia sido a roteirização rigorosa. Propus então ao Programa de Pós Graduação em Artes um projeto de pesquisa que pretendia investigar como Allan Kaprow estruturava suas obras de maneira a contemplar, ao mesmo tempo, um roteiro rígido de ações e a abertura para a imprevisibilidade – conceito que ele herdara de Cage – e a contribuição possível dos participantes. Propus esse projeto cheia de entusiasmo juvenil por vislumbrar a possibilidade de uma contribuição efetiva para o nosso setor, ajudando a pôr fim ao **terrível** e consensual equívoco (parcial, como veremos) acerca dos *happenings*. Porém, ao mesmo tempo em que esse desafio me entusiasmava, eu sabia que deixava para trás algo que me ligava às atividades, talvez uma paixão. Ou uma intuição.

Com o andar da pesquisa, pude saber que Allan Kaprow arbitrariamente deixara de produzir happenings no início da década de 1970. Cerca de 10 anos após seu "surgimento", a forma não mais satisfazia as ambições poéticas do artista, se é que um dia chegou a satizfazer. Observando a trajetória de Kaprow, conclui que toda ela foi desenhada em torno da procura de uma obra que conduzisse o espectador à vivência mais plena possível de uma *experiência*. Com isso, o desenho desse percurso é traçado na busca de análogos da experiência cotidiana na arte e de análogos da experiência artística na vida, e liga-se a esta busca o motivo que levou o artista a estruturar rigorosamente obras cuja razão de ser é possibilitar brechas que permitam florescer o imprevisto através da participação.

A idéia de *experiência*, em Kaprow, é derivada da obra de seu mentor intelectual, o filósofo pragmatista amareciano John Dewey. Em seu livro "A Arte como Experiência" (1934), Dewey defende que toda experiência autêntica, o que ele vai chamar de ***uma*** experiência, têm caráter estético. Sendo a vida constituída de interações ("viver é interagir") e sendo que é no seio das interações que ocorrem as experiências, existe a possibilidade de que a vida esteja também

repleta de apreciação perceptiva e agradável, ou seja, de prazer estético. É através dessas lentes que Kaprow olha para a arte e para o mundo e os enxerga como uma só matéria.

Inicio o trabalho buscando instalar essas mesmas lentes nos olhos do leitor, introduzindo a ele o universo da experiência de Dewey para, em seguida, conduzi-lo a um mergulho na obra de Allan Kaprow, desde sua formação nas fileiras do expressionismo abstrato até a criação dos *happenings*, passando por suas *action collages*, *assemblages* e *environments*. O contexto histórico também demarca aí seu território, a fim de que possamos desenhar com traço preciso as figuras que habitam o imaginário de Kaprow e o conduzem à conquista da verdadeira *participação*, a maneira através da qual ele finalmente faz concretos seus ideais.

Já no segundo capítulo, passamos a olhar para a obra participativa de Kaprow, e agora olhamos um pouquinho mais de perto. Entram nessa dança os *happenings* de um segundo momento, onde começa a florescer e posteriormente se consagra a participação de fato, e na seqüência as *atividades,* que surgem para dar lugar a processos muito particulares de cada participante, num registro mais singelo, mais delicado, colocando luz e cor sobre as pequenezas que nos passam despercebidas na vida cotidiana.

Falei anteriormente sobre uma possível intuição em relação às atividades, e é no terceiro capítulo que essa intuição encontra seu lugar. Nesse capítulo, olho para um trabalho que desenvolvi que combina processo criativo e prática pedagógica de uma maneira avizinhada com a de Kaprow, embora em outra direção. Através da proposição de algumas ações que, assim como as das atividades, punham foco sobre pequenas coisas da vida deixadas de lado no cotidiano, busquei levar alguns jovens atores a um questionamento de suas concepções acerca do fazer teatral e a um primeiro contato com a arte da performance e seus processos criativos, que também se confundem com a vida e se misturam à ela.

Espero que mais que instruí-lo, esse trabalho possa abraçar-te. Boa leitura.

Capítulo 1 – Allan Kaprow e a *experiência.*

Allan Kaprow é uma figura central na história da arte contemporânea, e em especial na história das artes performáticas, embora seu nome não seja lá um dos mais lembrados quando se fala desse assunto em nosso país - trata-se de um “célebre desconhecido“ por aqui. A ele é atribuída a criação e execução do primeiro *happening,* assim como a cunhagem desse termo que, ele sim, é presença constante nos livros de história da *performance*.

História da *performance*. A história do *happening* é geralmente contada com o objetivo de desenhar um mapa da ancestralidade dessa outra arte. Por vezes, esse movimento do *happening* à *performance* segue por uma via positiva, quando o *happening* é mostrado como o seio de idéias que a nova arte irá explorar com ainda mais energia. Outras vezes, segue por uma via negativa, quando são destacados contrastes entres os dois fazeres. O fato é que, pela necessidade de se construir através dessa narrativa a imagem de *uma certa performance*, o percurso dessa herança acaba sendo iluminado em determinados trechos mas em outros não; dá-se atenção a esta mas não àquela característica das obras, e as representações elaboradas nesse trajeto são, por fim, as imagens de *um happening*.

Mas não existe *um happening*. Existem muitos, muitos *happenings*.

A imprensa da época utilizou o termo de muitas maneiras, por vezes impróprias. Declarações imprecisas eram publicadas, e criou-se muita confusão sobre o verdadeiro significado desse termo. Isso aconteceu, em grande parte, porque as declarações e testemunhos eram limitados, visto que os eventos tinham audiência reduzida e também porque em geral cada um dos *happenings* não era apresentado mais que uma vez. Como escreveu Michael Kirby, a sociedade instaurou uma mitologia em torno dos happenings. Dizia-se, por exemplo, que não havia nenhum tipo de controle e que tudo seriam improvisações, que “tudo pode”. Por vezes, isso era verdade. Por vezes, não.

Mas o principal fator impeditivo da análise imediata daquele movimento

era a variedade da produção. Cada artista produzia um *happening* muito diferente daquele que outro artista viria a produzir. Isso porque, ao fim e ao cabo, o que unia as experimentações era fundamentalmente a idéia da expansão da expressão visual em formas espaço-temporais.

Olhando agora por esse novo viés, podemos pensar que talvez seja esse o empecilho para uma bibliografia mais extensa e menos genérica sobre o assunto, e não apenas no Brasil. Como conceituar um happening? Como defini-lo? Como encerrar dentro das mesmas margens toda a pluralidade da produção artística que se fez acontecer em torno de uma porção de idéias sobre coisas vastas como espaço, tempo e *acontecimento*?

O *happening,* então, conforme nos é dado a conhecer, é uma forma de arte híbrida, baseada na multimedialidade, na interação entre materiais, espaço e tempo, e no estímulo sensorial: diversos tipos de sons, ruídos e rumores que aparentemente não teriam status de *arte*, odores, feixes de luz e objetos que podem ou devem ser manipulados, comumente retirados do cotidiano, tomam parte em sua composição. Nele convergem o teatro, a dança, a música, a pintura, a escultura, o vídeo e a arquitetura, compondo por justaposição, sobreposição, acúmulo ou excesso um tipo complexo de espetáculo. Também o lugar do espectador é questionado no *happening*, e por vezes a audiência é subvertida, em favor de um observador-performer.

Todas essas propriedades apresentadas em conjunto nas narrativas de fundação da *performance* concorrem para reforçar a aura *hippie* instalada em torno do happening, e para defini-lo nos termos de um experimentalismo espontaneísta, do qual a performance vai diferir por apresentar preocupação estética e elaboração conceitual.

Acontece, porém, que aquele que visitar a obra de Allan Kaprow com o olhar contaminado por essa *história de um happening*, buscando lá encontrar a fonte primitiva da energia orgiástica que se disseminou através da arte dos anos 60, pode se deparar com alguns fatores *inesperados*.

Logo à primeira vista, a atenção desse visitante dedicado que se

depara com os resíduos das obras será atraída pelo material que mais abunda dentre eles. E não se tratam de fotografias, nem de vídeos, como se poderia pensar, mas sim de *roteiros*: textos escritos em que estão previstas as ações que devem ser executadas pelos participantes de um *happening.* Adentrando ainda um pouco mais a obra, o visitante saberá que Kaprow não apenas elaborava cuidadosamente estes planos de ação, como organizava, previamente à realização do evento, reuniões em que todos os (futuros) participantes tomavam conhecimento desse roteiro, discutiam-no, sanavam suas dúvidas quanto à realização desta ou daquela ação, e assim por diante.

A idéia de um projeto elaborado preliminarmente e com rigor fundamentando um *happening* contrasta radicalmente com o "*do something*" atribuído *àquele happening* do qual falamos mais acima: espontâneo, visceral, livre, "doidão".

Graças a esse primeiro *fator inesperado* do happening de Kaprow na sua relação com a historiografia do *happening* e com o senso comum, mostrou-se importante iniciar esse trabalho apresentando um painel histórico da obra do artista. Nele, busquei revelar os movimentos e acontecimentos que instalam essa *vontade de happening* no cenário artístico do final dos anos 50 e adiante no ponto em que convergem com as etapas do desenvolvimento da obra de Kaprow, até que ela culmine na criação de "*18 happenings in six parts*" - tido pela "bibliografia genérica" como o primeiro happening.

A obra de Kaprow pode ser vista com clareza como um processo - *etapas que se desenvolvem e culminam em algo* - porque a sua progressão dá-se fundamentada numa busca constante. Kaprow persegue a aproximação entre a arte e a vida, busca confundi-las, torná-las indistinguíveis.

Esse desejo visto assim de forma abrangente - *aproximar arte e vida* – esteve presente em diversos momentos da história da arte, manifestando-se em diversas formas, de acordo com as concepções de "arte" e de "vida" em vigor em cada momento e lugar. Na transição dos anos 50 para os 60, essa busca manifestava-se em grande parte na apropriação de objetos cotidianos por parte

dos artistas, em especial de objetos tecnológicos, as novidades do pós-guerra. Isso demonstra um entendimento de “vida” similar à idéia de cotidiano, dia-a-dia. O dia-a-dia, assim, era levado para dentro do universo da arte, o que pretensamente deveria mostrar que a arte podia ser tão ordinária quanto a vida. Kaprow, entretanto, apesar de entender também a vida de acordo com essa concepção característica de seu tempo, buscou outras estratégias. Ele estava preocupado com o homem dentro *dessa vida* e *dessa arte,* o homem que vivia esse cotidiano, mas que era impedido de viver a arte, e viver a arte na vida numa mistura perfeita, pois a própria idéia de arte estava cercada por forças que o repeliam.

É nesse ponto que se localiza a idéia de *experiência* na obra de Allan Kaprow. Na arte produzida para ser vivida como uma *experiência* pelo outro, pelo homem não-artista, para ser vivida e compartilhada, Kaprow encontrou a possibilidade de uma verdadeira dissolução das fronteiras.

1.1 - Arte e experiência: o conceito de experiência de John Dewey.

Kaprow estudou pintura com Hans Hofmann na Hofmann’s School entre 1947 e 1948. Sua produção nessa época demonstra influência do pintor francês Pierre Bonnard1, mas é no pensamento sobre arte de Hofmann, em sua teoria, que podemos identificar a introdução de Kaprow na discussão que ele desenvolverá ao longo de sua vida: a relação arte-vida, sendo “vida” aqui entendida como a realidade material, jamais subjetiva. Em carta-convite para a comunidade quando da abertura de sua primeira escola, em Berlim, Hofmann coloca:

[1] Pierre Bonnard foi fundador do grupo pós-impressionista *Les Nabis* (“os profetas”, em hebraico), ao qual também perteceram Édouard Vuillard, Aristide Maillol, Paul Sérusier e Maurice Denis, autor da célebre frase sobre o trabalho do grupo, considerada por muitos historiadores da arte um dos primeiros enunciados da arte moderna: “devemos lembrar que uma pintura - antes de ser um cavalo na batalha, ou uma mulher nua ou algum tipo de narrativa - é uma superfície plana coberta de pintura organizada numa certa ordem". Os grandes temas de Bonnard eram a pintura de interiores e os nus, tratados sempre com cores radiantes e muita luminosidade. (HARRISON., GAIGER e WOOD, 1998: 862)

> “A arte não consiste na imitação objetiva da realidade. Sem o impulso criativo do artista, até a mais perfeita imitação da realidade é uma forma sem vida, uma fotografia, uma panóptico. É verdade que, artisticamente falando, a forma recebe seu impulso da natureza, mas isso não está necessariamente ligado à objetivação da vida. Antes de mais nada, isso depende em medida muito maior da experiência artística evocada pela realidade objetiva e do domínio pelo artista dos meios espirituais das belas artes, através dos quais essa experiência artística é transformada por ele em realidade pintada (...) A imitação da realidade objetiva é, portanto, não criação, mas diletantismo, e quando muito um desenvolvimento intelectual, científico e estéril (...) O artista precisa, portanto, aprender os meios espirituais das belas-artes, que constituem sua forma e fundamento” (FRIEDEL In: DICKEY, 1998: 9) [2]

Ao mesmo tempo em que estudava pintura com Hans Hofmann, Allan Kaprow dedicava-se ao curso de filosofia na Universidade de Nova York, onde tomaria contato com uma influência decisiva em seu pensamento e prática artísticos, influência essa que direciona o percurso evolutivo de sua obra. Trata-se do pensamento do filósofo John Dewey, americano nascido em 1859 e falecido em 1952. Enquadrado pela historiografia como um filósofo pragmatista, Dewey afirmava ser um pensador *naturalista.* O *naturalismo* coloca em relação experiência e natureza, buscando desvelar a esta última através do empirismo, penetrando a natureza em profundidade para compreende-la. Investigando os fenômenos em suas características intrínsecas, esse pensamento promove a visão da experiência como portadora de traços estéticos e morais. Centrado na idéia da experiência Dewey desenvolverá sua pedagogia e formulará um novo ideal pedagógico, a “Escola Nova”, cuja metodologia valoriza a criação da experiência pelo próprio aluno, em detrimento da idéia de *instrução*.

É justamente o conceito Deweyano de experiência que será determinante na trajetória de Allan Kaprow, em especial a proposição do filósofo acerca das qualidades estéticas desse fenômeno, constantes do livro “Arte como

experiência” (1934). A idéia de que toda experiência tem caráter estético, mesmo acontecendo fora do âmbito artístico ou cultural, impulsionará Kaprow no sentido do abandono do suporte e da técnica da pintura, despertando-lhe a necessidade da busca de novas formas e materiais. Para Dewey, a cultura ocidental idealizou fatalmente a qualidade estética da experiência, submetendo sua ocorrência a certos objetos ou
eventos, “esteticizando” a capacidade de se ter uma experiência estética. Para Kaprow, isso precisa mudar.

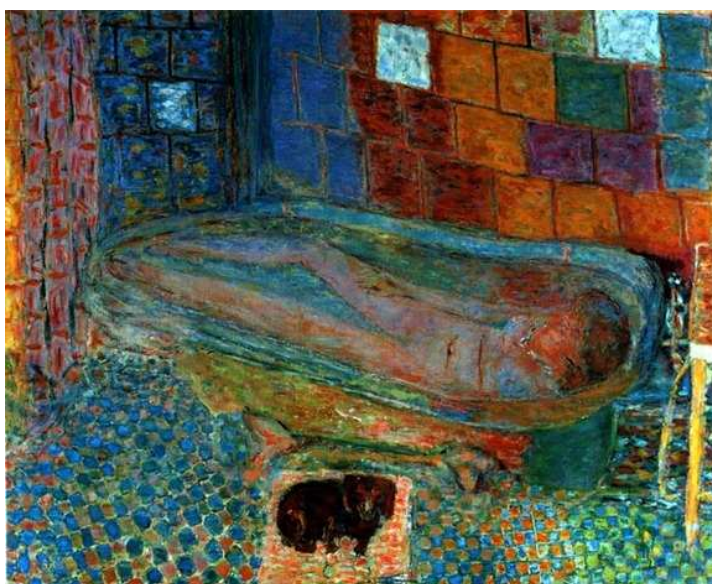



FIGURA 1 – Pierre Bonnard, “*Nu no banho com cãozinho*”. 1941-46

Dewey foi, além de filósofo, um educador, tendo exercido a docência no ensino médio e no ensino superior. Essa prática, aliada a seus estudos acadêmicos, determinou seu interesse pelas questões referentes à relação entre educação e sociedade. Alinhado inicialmente ao pragmatismo, doutrina fundada em fins do século XIX sob a forte influência da tensão entre o pensamento filosófico e a ciência moderna, contexto que faz dos pragmatistas críticos severos da metafísica, suas reflexões tem como preocupação central o processo de construção de conhecimentos verdadeiros: como e o que faz o indivíduo no caminho que culmina

na obtenção do conhecimento?

Esse processo inicia-se, segundo Dewey, na perplexidade, uma situação indeterminada causada pela quebra do equilíbrio no transcorrer das coisas. Caso a existência mantivesse seu perfeito equilíbrio frente à experiência do indivíduo, ele não teria o que investigar, o que indagar e, consequentemente, o que conhecer. No máximo, operaria um re-conhecer constante das coisas do mundo.

FIGURA 2 – Hans Hofmann, *Pompeii*, 1959.

FIGURA 3 – Hans Hofmann, *Pale Luminosity*, 1950.

O segundo passo no processo de obtenção do conhecimento, então, é a investigação em si: instaurado o problema, o indivíduo buscará observá-lo, verificá-lo, identificando suas características e refletindo criticamente. Esse percurso é o que Dewey considera a própria lógica, uma operação experimental que toma forma através da cristalização da capacidade reflexiva do homem em situação de indagação. Isso quer dizer que não existe lógica prévia às experiências reflexivas, e que para cada conhecimento construímos em processo uma lógica particular.

Através dessa operação chegamos então ao conhecimento, ao domínio sobre o problema inicialmente instaurado. Conhecendo, transformamos o mundo, pois lhe restabelecemos o equilíbrio desfeito.

Conhecer, portanto, é uma *ação sobre* e não apenas um estado de apreensão passiva. Dessa maneira o homem, ao vivenciar o processo de obtenção de conhecimento, age sobre e transforma o seu ambiente. Este ambiente, de sua parte, reage sobre o indivíduo, que experimenta e sofre as conseqüências. O universo como um todo, portanto, constitui-se numa reunião de processos de interação começando, evoluindo e culminando em conclusões que, por sua vez,

conduzirão a novos questionamentos. Isso implica que o processo lógico não seja uma operação nem puramente cognitiva, nem puramente orgânica, mas sim uma situação de mútua determinação entre o sujeito e seu ambiente. A esse processo lógico mutuamente determinado, em que os objetos não são construídos com recursos argumentativos, mas sim encontrados, experenciados, Dewey chamou *experiência*.

> "Agora a experiência converte-se em coisa primariamente ativa. O organismo não permanece parado, [...] sempre a espera de algo fortuito; não permanece passivo e inerte, aguardando que alguma coisa o impressione vinda do exterior; pelo contrário, age sobre o meio ambiente, de acordo com sua própria estrutura, simples ou complexa.
>
> Em conseqüência, as mudanças produzidas no meio ambiente reagem sobre o organismo e sobre suas atividades, de modo que o ser vivente experimenta as conseqüências do seu próprio comportamento. Esta conexão íntima entre agir e sofrer ou padecer, constitui aquilo que denominamos experiência."(DEWEY, 1959: 104).

FIGURA 4 – Allan Kaprow, *Figures in landscapes*, 1953.

FIGURA 5 – Allan Kaprow, *Red figure with Cage*, 156.

Segundo Anísio Teixeira (1964), Dewey definiu a experiência como a relação entre um organismo vivo e seu ambiente, diferentemente do que, segundo o americano, acontecia com Platão, que não percebia a experiência como uma relação sujeito-ambiente, o que o impedia de considerar o homem ao mesmo tempo como sujeito e objeto da experiência.

Dewey vai buscar em William James, um dos fundamentadores do pragmatismo e sua maior influência filosófica, através da teoria que concebe o processo de reflexão como resposta ao ambiente disparada pelo comportamento biológico de adaptação, uma ilustração para essa duplicidade da experiência:

> “Experiência é o que James chamou de uma palavra de duplo sentido. Como suas congêneres, vida e história, ela inclui aquilo que eles se esforçam por conseguir, amam, crêem e suportam, e também como os homens agem e sofrem a ação, as maneiras pelas quais eles realizam e padecem, desejam e desfrutam, vêem e crêem, imaginam - em suma, processos de experienciar(...). Ela é de “duplo sentido” nisto, em que, em sua integridade primitiva, não admite divisão entre ato e matéria, sujeito e objeto, mas os contém numa totalidade não analisada. “Coisa” e “pensamento”, como diz James no mesmo contexto, são de sentido único; referem-se a produtos discriminados pela reflexão *a partir* da experiência primária”. (Dewey.1985:10).”

A idéia Deweyana de experiência, portanto, unifica sujeito e mundo através de uma dinâmica composta por dois aspectos: o fazer e o padecer. O fazer, aspecto ativo da experiência, está ligado à idéia de experimentar (diferenciando experenciar de experimentar, respectivamente *experience* e *experiment* no idioma original). O padecer, aspecto passivo, recebe as conseqüências da atividade. A conexão entre essas duas fases é que faz da experiência uma experiência de fato, uma experiência *autêntica* ou **uma** experiência, como as nomeia Dewey. O fazer isolado, puro, é dispersivo, assim como o padecer destacado conduz apenas a re-conhecimentos, e não a mudanças.

> “Quando uma atividade é continuada num sentir de conseqüências, quando a mudança resultante da ação é refletida numa mudança em nós, o mero fluxo é carregado de sentido. Aprendemos alguma coisa. Não há experiência quando a criança simplesmente põe o seu dedo numa chama. A experiência surge quando o movimento é associado com a dor que sente como conseqüência disso. Daí em diante, pôr a mão na chama significa uma queimadura. Queimar-se é uma mera mudança física, tal como o arder de um pedaço de madeira, a menos que seja percebido como conseqüência de outra ação, qualquer que seja”. (DEWEY, 2007, p. 18)

Entretanto é com muita pouca freqüência que se tem *uma* experiência. Na execução de nossas ações, acabamos por distrair e dispersar; não relacionando

nossas observações com nossos pensamentos e desejos; começamos algo e logo paramos, dispersando-nos ou nos encaminhando para outra atividade, não porque esta tenha atingido seu fim, mas por motivos externos; enfim, não realizamos algo integralmente até sua consumação. Experimentamos coisas, mas não temos experiências *autênticas*.

As experiências autênticas, para Dewey, são integradas e delimitadas, terminam de um modo tão satisfatório que seu fim é uma consumação, e não uma cessação. Cada uma delas tem uma qualidade própria e é inédita, logo, irrepetível. Cada uma das partes sucessivas que a compõem flui livremente para o momento seguinte, não havendo interrupções nem "uniões", ao mesmo tempo em que cada parte mantém sua identidade, ou seja, a experiência autêntica tem qualidades rítmicas: não há brechas, nem junturas, nem pontos mortos. Cada uma delas tem a uma qualidade única a perpassa-lhe, e essa qualidade não é nem emocional, nem prática, nem intelectual: essas distinções aparecem no discurso produzido acerca da experiência, são adjetivos interpretativos e não qualidades da própria. Entretanto, elas sempre apresentam uma qualidade emocional satisfatória: uma integração interna do sujeito da experiência, cuja realização se dá por um movimento ordenado e organizado de crescente significado, "que se acumula em direção a um término que é sentido como a culminação de um processo".

Segundo Dewey, um dos principais fatores de não sofrermos experiências é o fato de que não costumamos estar com a consciência em funcionamento durante nossas práticas cotidianas, deixando de lado a possibilidade de conectar um incidente ocorrido a algo que o precedeu e ou sucedeu, deixando passar a possibilidade da integralidade. Um desdobramento disso é a inundação de nossas vidas de experiências não genuínas, que costumamos chamar de experiências por serem preponderantes.

É essa integralidade de fluxo da experiência que Dewey afirma como sua *qualidade estética*. Para ele, toda experiência autêntica tem caráter estético. Isso quer dizer que, mesmo fora do âmbito das artes e da experiência estética propriamente dita, sendo a vida em sociedade construída por interações e que

sendo as interações o motor da experiência, toda a vida pode estar repleta de qualidades e prazer estéticos.

Como resultado do deslocamento da idéia de experiência operado pela preponderância das experiências não-autênticas dá-se também o deslocamento da idéia de estético: quando uma experiência genuína acontece, ela é tão inadequada ao nosso padrão de experiência que conferimos ao “estético” um lugar externo a nós. Disso resulta que deixamos de perceber a vida como um lugar de qualidades estéticas e delegamos esse papel, senão unicamente, em grande medida à chamada experiência estética. Com isso, nossa existência, segundo Dewey, limitaria-se por entre uma lassidão eterna, que se arrasta sem fins indefinidos, e uma nada emocionante detenção em pequenas partes que se unem apenas pela mecânica do tempo.

A experiência, como foi dito, desdobra-se e encaminha-se para um fim, ela cessa. Esse movimento é o oposto da *statis*, que é a suspensão, fixação. Ter uma experiência é mais que simplesmente colocar algo sobre o pensamento como supõe a idéia corrente de experiência estética, por exemplo. É também um padecimento, e só assim é que pode incorporar-se vitalmente ao sujeito, constituindo-se em um fazer e um sofrer em alternância.

À arte, é inerente o fazer, o obrar, a *poiesis*. Toda arte faz alguma coisa com algum material – mesmo que o material seja uma idéia. E para que esse fazer diferencie-se daquele da máquina, que poderia certamente executar uma intervenção sobre determinados materiais com mais presteza que o homem, para que a obra seja “verdadeiramente artística” é preciso que seja feita, antes de tudo, para ser gozada na percepção receptiva do próprio artista, de maneira que ele próprio sofra uma experiência que buscará compartilhar com seu público. Existe na produção da obra de arte “verdadeira”, portanto, um movimento de ir e vir entre o obrar e o perceber, o mesmo movimento de fazer e padecer que constitui uma experiência autêntica. As qualidades que o próprio artista percebe de sua obra controlam seu processo produtivo, e assim o artista “incorpora a si próprio a atitude do que percebe, enquanto trabalha”. Se o obrar, embora tecnicamente virtuoso,

enérgico, não for acompanhado do padecer, e se o padecer, embora apaixonado e intenso, não acompanhar o obrar, existiria uma grande possibilidade do artista apenas reproduzir formas pré-estabelecidas, modelos, padrões, e não de produzir uma obra artística.

Já da parte do apreciador, o que percebe, atividades similares às do artista lhe são solicitadas para que promova sua própria experiência estética através da percepção da obra artística:

> "Para perceber, um espectador precisa criar sua própria experiência. E sua criação tem de incluir conexões comparáveis àquelas que o produtor original sentiu. Não são as mesmas, em qualquer sentido literal. Não obstante, com o espectador, assim como com o artista, tem de haver uma ordenação dos elementos do todo que é, quanto à forma, ainda que não quanto aos pormenores, a mesma do processo de organização que o criador da obra experimentou conscientemente. Sem um ato de recriação, o objeto não será percebido como obra de arte." (DEWEY, 1985: 56)

A abordagem filosófica de Dewey para a idéia experiência (autêntica) reaproxima, portanto, a experiência estética do processo cotidiano de viver. A partir do romantismo, o artista passa a ser dotado de uma "aura" de criador, de ser especial, dotado de uma razão superior. Suas obras, portanto, tiveram para si reservados espaços especiais para contemplação, não devendo mais estar habitando os espaços do homem comum. Conseqüentemente, os homens voltados à prática de artes utilitárias, os artesãos, que também eram conhecidos como artistas, perderam status. Estava constituída, assim, a separação entre as belas-artes e o artesanato.[3]

Para Dewey, o problema que se apresenta nessa concepção é a separação entre conteúdo e forma que, por sua vez, conduzirá à separação entre sujeito e objeto na experiência estética:

> “Se tomarmos um produto de arte como algo que possua *auto*-expressão e o *auto* quer dizer alguma coisa completa e independente em isolamento, então, claramente substância e forma se separam. O que está envolto em uma auto-revelação é, por essa explicação básica, externo àquilo que é expresso. A externalidade persiste independente de qual dos dois seja tomado como forma e como substância.
>
> Também é nítido que se não existe *auto*-expressão, nenhum campo aberto à individualidade, o produto será, por necessidade, apenas um instante de uma espécie; faltará o frescor e a originalidade encontrados somente nas coisas que são individuais pelas explicações individuais (DEWEY, 1985:107)”

Ou seja, nem tão céu, nem tão inferno: se a obra de arte é vista apenas como o primado dos significados, sem que haja espaço para que atuem na experiência perceptiva suas qualidades sensíveis, a obra vira refém das interpretações, refém da cultura, das referências, do mercado e das instituições que lhe atribuem valor e significado. Já se acontece o contrário e suas qualidades sensórias são tidas como as primordiais, a obra não é passível de reflexão, pois não conduz a re-significação e não pode ser, portanto, experenciada. Esses dois posicionamentos afastam a arte da vida pois distanciam a natureza da linguagem, privilegiando um em detrimento do outro.

1.2 - A linha do tempo de Kaprow no rumo da experiência de Dewey.

1.2.1 - Action-collages - espaço, tempo e experiência.

Kaprow começou a expor seu trabalho visual em 1950. Suas primeiras exposições individuais realizaram-se na Galeria Hansa, uma cooperativa formada em sua maioria por estudantes da Hofmann’s School, como Kaprow. Entre eles figuravam artistas como Jan Müller, Felix Pasilis, Jean Follett, George Segal e Robert Withman. Esses jovens artistas buscavam, com a criação de um espaço cooperativo de investigação, encontrar novas alternativas ao expressionismo

abstrato em que haviam se formado. Assim, promoviam experiências acerca do que chamavam de “expressionismo gestual”, no rastro do que vinha realizando Jackson Pollock.

Em 1953, embora ainda produzisse telas expressionistas, ao organizar suas exposições na Galeria Hansa Kaprow já apontava para seu trabalho futuro, pois organizava os quadros de suas exposições de maneira que a própria montagem constituísse uma obra em si, com quadros expostos em ângulos ou seqüências, remetendo à composição dos Enviroments. Não muito depois desse período, ainda no início da década de 50, Kaprow deparou-se com a necessidade de ir além de seus parceiros da Galeria, que segundo ele, na tentativa de superar o mestre Hofmann, haviam se tornado apenas fiéis seguidores de Pollock.

Isso não significa que o trabalho de Pollock não tenha tido influência na obra de Kaprow. Pelo contrário, é justamente com base na exploração que Pollock realizou do *gesto de pintar* que Kaprow inicia sua busca incansável por novas formas, formas que possibilitem ao apreciador a vivência de uma experiência autêntica, conforme ele aprendeu com Dewey.

A action painting, portanto, é uma influência direta na arte de Kaprow ao destacar a idéia de que a obra é produto de um embate, do confronto que acontece quando se encontram artista e materiais, colocando dessa forma o corpo e a ação do artista em evidência na cena artística do período. Com isso, a lona não é mais apenas o *apoio* da pintura, mas é parte integrante e mesmo determinante dela, na medida em que é o um dos homens dessa luta. Como conseqüência, a action painting promove o deslocamento da atenção do resultado, do produto, da obra e direciona-se para o processo criativo. A action painting, assim como mais tarde fará o Happening, exalta o instante, o acontecimento. Entretanto, o interesse de Kaprow pelo trabalho de Pollock não se deu logo de cara por essa via da ação e do embate artista-material – o que pode parecer mais evidente se pensarmos a obra de Kaprow como possuidora de uma *tônica performática*.

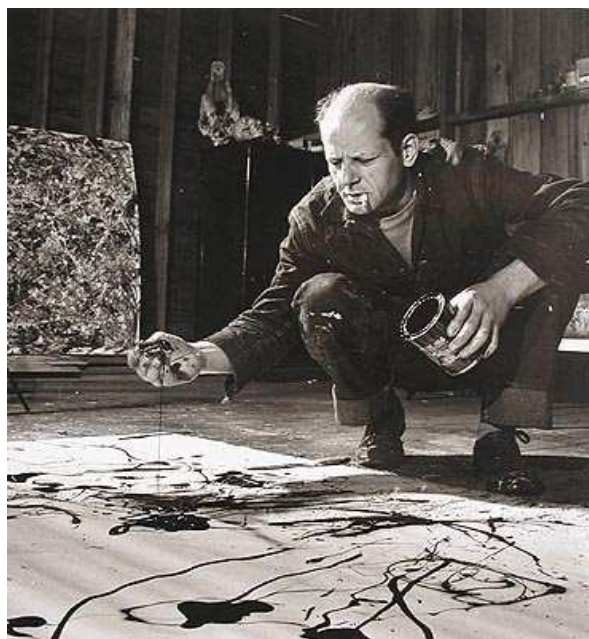



Figura 6 – Jackson Pollock pintando.

Pollock trabalhou sobre lonas de grande tamanho estendidas sobre o chão, o que permitiu que ele girasse em torno de toda a tela e lançasse suas rajadas por todos os lados do material, vindas de todas as direções e mesmo de dentro dela, com o artista sobre ela. E foi essa idéia de continuidade entre a obra e o mundo que a cerca que atraiu o primeiro olhar de Kaprow:

> "Não penetramos numa pintura de Pollock por qualquer lugar (ou por cem lugares). Parte alguma é toda parte, e nós imergimos e emergimos quando e onde podemos. Essa descoberta levou às observações de que sua arte dá impressão de desdobrar-se eternamente – uma intuição verdadeira, que sugere o quanto Pollock ignorou o confinamento do campo retangular em favor de um *continuum*, seguindo em todas as direções simultaneamente, para *além* das dimensões literais de qualquer trabalho (...). Os quatro lados da pintura são, portanto, uma interrupção abrupta da atividade, que nossa imaginação faz seguir indefinidamente, como se se recusasse a aceitar a artificialidade de um 'final'" (KAPROW in COTRIM e FERREIRA: 2004, 41)

A obra, desdobrando-se eternamente, promove uma linha de continuidade entre arte e vida, a inesperada ligação entre a experiência perceptiva estética e a experiência perceptiva cotidiana. Kaprow prossegue:

> "No caso atual, a 'pintura' se moveu tanto para o lado de fora que a tela não é mais um ponto de referência. Conseqüentemente, embora no alto, essas marcas nos envolvem como fizeram com o pintor quando ele estava trabalhando, tão estreita é a correspondência alcançada entre o seu impulso e a arte resultante." (KAPROW in COTRIM e FERREIRA: 2004, 43)

FIGURA 7 – Jackson Pollock, Number 1(Lavender Mist), 1950

O gesto do artista, portanto, se faz presente nos termos de um impulso, de uma força que se nos revela na apreciação do *continuum* entre o espaço da obra e o espaço da vida - este por sua vez, revelado através dessa experiência. Assim, em um instante floresce a realidade como um campo de forças, desvelada, para o apreciador.

> “Pollock, segundo o vejo, deixa-nos no momento em que teríamos de passar a nos preocupar com o espaço e os objetos de nossa vida cotidiana, e até mesmo a ficar fascinados por eles, sejam nossos corpos, roupas e quartos ou, se necessário, a vastidão da Rua 42. Não satisfeitos com a sugestão, por meio da pintura, de nossos outros sentidos, devemos utilizar a substância específica da visão, do som, dos movimentos, das pessoas, dos odores, do tato. Objetos de todo o tipo são materiais para a nova arte (...). Esses corajosos criadores não só vão nos mostrar, como que pela primeira vez, o mundo que sempre tivemos em torno de nós mas ignoramos, como também vão descortinar acontecimentos e eventos inteiramente inauditos, encontrados em latas de lixo, arquivos policiais e saguões de hotel; vistos em vitrines de lojas e nas ruas; e percebidos em sonhos e acidentes horríveis.” (KAPROW in COTRIM e FERREIRA: 2004, 44)

Neste contato de Kaprow com Pollock, portanto, as barreiras entre arte e vida, quadro e realidade do instante já se tornavam opacas na visão do artista americano, apesar de ainda não diluídas, visto tratar-se de uma obra construída sobre o tradicional suporte bidimensional, que traz consigo determinadas implicações.

É John Cage quem dá o pontapé decisivo nesse *caminhar em direção da experiência* que Kaprow acaba por iniciar quando busca superar Pollock.

Cage estudou composição com Schoenberg, compositor austríaco que criou um dos estilos de composição mais revolucionários do século XX - o dodecafonismo. Já em 1940, numa conferência intitulada “O futuro da música: credo" (credo aqui aparece como “crença”, “o credo”), em que buscava traçar novos horizontes para essa arte sustentando que o ruído e o silencio também são música. Suas referências artísticas variam entre o *bruitismo* de Luigi Roçou (de *bruit*, ruído ou rumor) à idéia *de ready-made* da arte de Marcel Duchamp, mas, definitivamente, a referência de Cage que mais aparecerá refletida na obra de Allan Kaprow é uma referência “extra-artística”: o Zen, filosofia e prática oriental que enfatiza idéia de *viver o instante* - abandonar conceitos, discursos e palavras para vivenciar diretamente a realidade. Cage, partindo dessas premissas, passa a

investigar o campo sonoro do cotidiano e a propor a exploração dessa matéria ordinária na composição musical - ou na “organização sonora, já que a idéia de “música” - sagrada e reservada a instrumentos musicais dos séculos XVIII e XIX - pode não mais fazer sentido.

> “Onde quer que estejamos, o que ouvimos são basicamente ruídos. Quando os ignoramos, nos perturbam. Quando os ouvimos, os achamos fascinantes. O som de um caminhão a cinqüenta milhas por hora. A (eletricidade) estática entre as estações (de rádio). Chuva. Queremos capturar e controlar esses sons, usá-los, não como efeitos sonoros, mas como instrumentos musicais. Todo estúdio cinematográfico tem uma biblioteca de “efeitos sonoros” gravados em filme. Com um fonógrafo cinematográfico agora é possível controlar a amplitude e a freqüência de qualquer um desses sons e dar-lhes ritmos, aquém ou além do alcance de nossa imaginação”(CAGE: 1961, 3).

Dedicar seus ouvidos aos ruídos da cidade, aos automóveis que passam e ambulantes que gritam, é uma maneira de *vivenciar o instante* plenamente. A música de ruídos de Cage, provocando o ouvinte e incitando-o à permitir-se *ouvir*, propõe uma atitude que é aberta às florações da realidade.

Estruturalmente, para levar a cabo seu plano estético, Cage utilizou-se também de algumas estratégias da tradição futurista-dadaísta. Sobrepondo conversações ao vivo e discursos gravados em fita magnética, ele evocou e atualizou as conferências simultâneas do Cabaret Voltaire. O mesmo vale para a apresentação de “representações simultâneas de eventos sem inter-relação”, claramente baseadas nas proposições da prática dadaísta.

O trabalho de Cage evidenciou para Kaprow alguns pontos que haviam sido apenas apontados no trabalho de Pollock. Como a música, ou a organização musical, é uma organização de sonoridades no tempo, o que foi evidenciado está ligado ao tempo e à sua passagem. Cage mostrou para Kaprow que, para superar Pollock em direção à uma arte realmente próxima da vida, ele precisaria incluir nela mais um *continuum*, além do espacial: o *continuum* temporal, o tempo da

obra misturando-se com o tempo da vida.

Pois bem, sabendo que se tratava de um artista eminentemente visual, para que pudesse incluir um *continuum* temporal em suas obras era preciso que Kaprow, primeiramente, incluísse nelas *o próprio* <u>tempo</u>.

FIGURA 8 - Interior de um *piano preparado*, prática introduzida por Cage.

Assim, em 1956 Kaprow cria o que ele intitula de “action collage”, trabalhos que tinham como suporte a tela, sobre a qual eram colados materiais retirados do cotidiano, como pedaços de papelão, folhas de estanho, pedaços de papel rasgado e mesmo pedaços de algumas pinturas suas. Tudo isso era colado sobre a tela à maneira da action painting, espontaneamente, livremente. Apesar do tom irônico que membros da comunidade artística enxergaram no trabalho, provavelmente pelo uso de materiais desprovidos de “aura” - como um pedaço de papel em que se podia ler “Ligar para George Segal” - as obras não buscavam criticar exatamente nada, ou sequer eram muito elaboradas em termos de composição. O que interessava nelas era que a execução do ato de colar, realizado tão rapidamente quanto possível, fosse percebida pelo apreciador, conforme seus olhos fossem *colando* também os objetos uns aos outros.

FIGURA 9 – Allan Kaprow, *Blue Blue Blue*, (colagem) 1956

Para instaurar o *continuum* temporal em sua obra, Kaprow optou por delegar ao apreciador a tarefa de recriar, no perceber, o tempo do artista. A ação de recriar liga-se, assim, com a ação do criar, possibilitando que o artista e o apreciador compartilhem um mesmo tempo.

Ao solicitar que o apreciador atue com sua percepção sobre a obra, *colando su*as partes, Kaprow está buscando justamente que o espectador crie sua própria experiência, realizando as mesmas conexões que o artista fez no decorrer da produção, <u>exatamente</u> como solicita Dewey. Essa estratégia é a aplicação literal de algumas idéias de Dewey. No decorrer da obra de Kaprow,

conseguiremos ver aplicações como essa acontecendo diversas vezes.

As action-collages foram seminais para Kaprow pois possibilitaram a ele uma vivência na estrutura da *collage*, que em sua obra se consagrará como muito mais que uma técnica, tornando-se o seu principal método de organização e estruturação da composição, tanto dos trabalhos mais visuais como das obras-evento que realizará mais tarde – os *happenings* e as *atividades*. Mas, como o artista tem como guia a inquietação em relação à vivência das experiências autênticas, ele não pára por aí

FIGURA 10 – Allan Kaprow, *Stained Glass Window*, 1956

> “Minha *action-collage* cresceu, e eu inseri nela luzes intermitentes e gigantescas peças de diferentes materiais. As aglomerações projetavam-se cada vez mais a partir da parede em direção ao centro do ambiente, e eram cada vez mais ricas em elementos sonoros (sons de sirenes, campainhas, instrumentos musicais para crianças etc.) Ao final, continham quase todos os elementos sensoriais sobre os quais trabalhei nos anos seguintes" (KIRBY, 1965: 79-80)

1.2.2- Assemblage e a *experiência do virtual*

Foi Jean Dubuffet quem cunhou o termo Assemblages, que usou pela primeira vez em 1953 para definir alguns de seus próprios trabalhos que, segundo ele, iam “além das colagens[4]” (DEMPSEY, 2003)”. As assemblages ampliam as possibilidades de composição para além da pintura e da escultura, categorias em que essas obras não podiam ser encaixadas pois subvertiam seus limites e superavam suas limitações em direção à liberdade de materiais, a combinação de formas e de técnicas.

> “Mais do que pintadas, desenhadas, modeladas ou esculpidas, elas são predominantemente *reunidas* [assembled]. Em parte ou inteiramente, seus elementos constitutivos são materiais, objetos ou fragmentos naturais pré-formados ou manufaturados, não pensados *a priori* como materiais de arte.” (DEMPSEY, 2003)

No momento em que desabrocham as Assemblages, meados dos anos 50, a sociedade americana atravessava uma fase próspera, de crescimento econômico. Há o advento da sociedade de consumo, da mídia de massa, da publicidade. Esse período, assustador por apresentar-se desconhecido, desperta nos artistas mais jovens um desejo de esquadrinhar a sociedade contemporânea, na tentativa de melhor compreende-la. O método encontrado por eles para fazê-lo

é uma imersão no novo ambiente urbano, que conduz a uma exploração dos novos modos de representação, das novas relações entre homens e máquinas, dos novos signos da vida cosmopolita, com seu ambiente repleto de informações e possibilidades infindáveis para os sentidos, seu crescente caos.

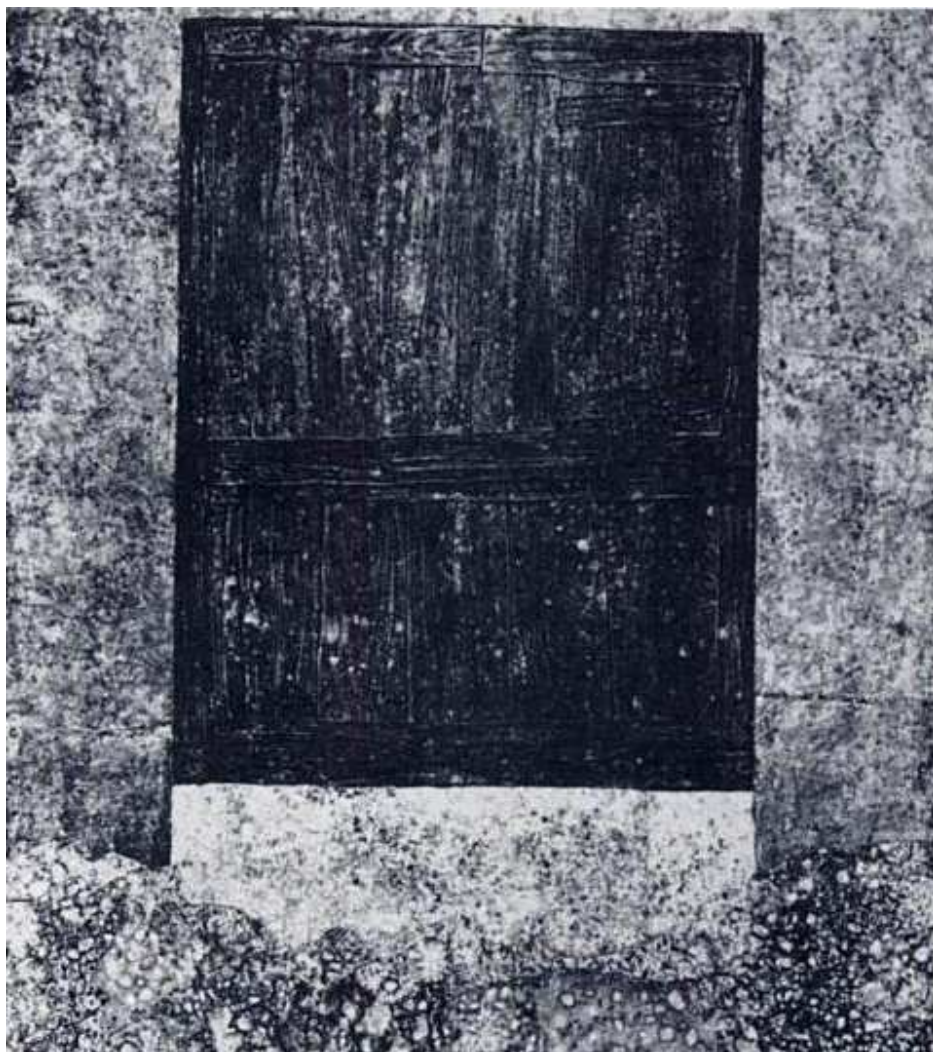



FIGURA 11 – Jean Dubuffet, *Door with Couch-Grass* (assemblage), 1957.

A imagem de Nova York, a grande metrópole, é representativa dessa explosão. A *action painting* entra rapidamente para o mercado das artes, sofrendo graves distorções em sua essência e significação e, fechada em si mesma, tida

como um fenômeno individual e particular afasta-se dos demais acontecimentos da cena underground contemporânea. Nessa nova configuração da realidade social e urbana, brotam vontades artísticas que pretendem abandonar o quadro, na busca pela aproximação de arte e vida real. Essa é a investida das *Assemblages*, do *New Dada* e da *Pop Art*. Por vias diferenciadas, obtendo resultados diversos, cada qual dessas tendências terá como foco as relações entre as duas instâncias.

Nova York é o cenário perfeito para essas experiências. É então uma cidade vívida, pronta para abrigar tanto empreendimentos direcionados puramente ao capital, quanto experimentações underground. Através dos anos 60, Nova York vai caracterizar-se cada vez mais como a capital mundial das artes, ideal para abrigar as idéias dos jovens artistas. Acaba abrigando um pouco de tudo: os concertos públicos e os estudos de John Cage; os primeiros Happenings; as primeiras experiências de bailarinos que virão à fundar a Nova Dança; exposições da "Nova Abstração"; antecipações de uma arte minimalista; o *New Dada*. Muitas vezes, os artistas de diferentes tendências colaboram entre si, misturam-se, circulam por diversas áreas de pesquisa.

No início dos anos 50 iniciam-se as produções de colagens, e em pouquíssimos tempo a técnica inventada, pelos cubistas, que trazia a possibilidade de inserir na obra pedaços de papel, madeira, alumínio e outros materiais ordinários, torna-se febre entre os artistas jovens, dando lugar também aos *Ready mades* de Duchamp, à *Merzbau* de Kurt Schwitters, aos e, de forma geral, às obras de arte objetuais. Através dessas obras, reafirma-se e firma-se o princípio da desfuncionalização do objeto de uso, que é representado na obra, em geral, sem referências à sua funcionalidade habitual, a não ser de maneira crítica.

É este o cenário que converge para a invenção das Assemblage.

No âmbito da experiência do *New Dada* a atenção dispensada ao novo ambiente urbano tem como característica a constante reavaliação das formas e conteúdos da experiência cotidiana e ordinária, da vida comum. A denominação *New Dada* foi utilizada para os trabalhos de Robert Rauschenberg, Jasper Johns,

Jim Dine e também de Allan Kaprow, pela evocação da colagem dadaísta em ação realizada pelo artista em suas action-collages e, na sequência, por suas Assemblages

O neodadaísmo une também elementos do Expressionismo Abstrato americano e da Pop Art. Os artistas direcionam-se agora à luta contra a moldura. Não se trata mais do encontro do gesto com a lona branca, como no duscurso do Expressionismo Abstrato, mas um encontro real, perceptivo, tátil, do artista com o ambiente. Todos os materiais e meios da experiência cotidiana são considerados,a partir de então, objetos de potencial uso estético. Mas retorna agora também, como inspiração, a técnica do pintor, seu refinamento ao compor com cores ou as diversas possibilidades do gesto de pintar.

No New Dada, a abertura para o novo dá origem a uma zona impura de abstracionismo, numa união original de pintura *de ação* e pintura *conceitual*. Os artistas desse movimento estão abertos para o futuro ao mesmo tempo em que fazem uma ponte com o passado recente. Passado e futuro apresentam-se em suas obras em um equilíbrio cada vez mais precário. O passado recente, representado pelo expressionismo abstrato, abre lugar ao futuro representado pela utilização de figuras e objetos. A junção entre passado e futuro dá-se de fato pela presença do gesto do pintor e o objeto gasto pelo uso, cheio de história, marcado pela manipulação humana, jogado fora por ser julgado já não mais útil, mas que ainda habita o espaço urbano. Como afirmou o escultor Richard Stankewicz, a utilização desses objetos sucateados por um escultor Novaiorquino era tão natural como a utilização de conchas por um escultor do litoral.

Na obra de Rauschenberg destaca-se o gesto, a pincelada brusca e cheia de cor que liga, no quadro, os objetos ou fragmentos de objetos e imagens advindas de diversas fontes. Começando com a técnica das *combines* a priori e depois caminhando para o silk screen, sua obra atinge um grau de detalhamento, complexidade e profusão próxima a de uma visão geral lançada sobre uma página de jornal, com seus vários e diversos acontecimentos alocados lado-a-lado.

Trabalhando mais límpida e diretamente, Jasper Johns inicia suas

obras em 1954, mesmo ano em que Rauschenberg dá à luz as *combines*. Suas primeiras obras são pinturas que representam a bandeira americana inteira, plana, como se colada sobre o suporte (bidimensional). Uma imagem cotidiana, recorrente, simples mesmo, sobre a qual ele trabalhará como se fosse uma criança exercitando a pintura na pré-escola. Ele usa a técnica da encáustica para dotar a tela de uma qualidade material mais bruta, e muitas vezes, abaixo da cor da pintura, pode-se ver jornais colados na base.

É um gesto repleto de intenções. Constitui uma crítica radical à abstração, assim como inicia uma fase de reavaliação de ícones do mundo industrializado. Johns pretendia despersonalizar ícones assim como o demais artistas despersonalizavam objetos e materiais e, para isso, objetualizava-os.

FIGURA 12 – Roberti Rauschemberg, *Minutiae* (combine), 1954.

Tanto Rauschemberg quanto Johns tiveram envolvimento com outras formas artísticas, produzindo cenários e figurinos para companhias de dança moderna, inclusive a de Mercê Cunninghan, com a qual colaborava musicalmente John Cage. Algumas fontes destacam o fato de que o clima a partir do qual vai desenvolver-se o Happening é devido ao encontro entre os artistas dessas tendências e os grupos em que se praticava dança moderna ou teatro experimental.

O passo seguinte foi o trabalho realizado a partir de 1955 por Rauschenberg, Kaprow e outros sobre a nova forma, a *Assemblage*. Com esse híbrido de pintura, escultura e colagem que utilizava materiais mais radicalmente extraídos da vida comum como escombros e sucatas, placas de automóveis, pedaços de jornal velho e vidro quebrado, peças de máquinas que antes habitavam ferros-velho, e até mesmo roupas velhas, os artistas pretendiam perverter as estruturas das categorias estabelecidas nas artes, confundindo o pictórico com o escultórico, pervertendo tanto o bidimensional quanto o tridimensional.

Para Kaprow, as *assemblages* são um processo de transição. Assim como espacialmente elas, por escaparem do quadro, podem ser pensadas como um ponto médio entre sua pintura e colagem – que apesar de suas diferenças têm em comum a *bidimensionalidade* - e a forma para a qual ele transitará na seqüência – os *environments*, absolutamente tridimensionais, no plano de sua investigação no campo do que seria uma *experiência autêntica* elas também são intermediárias.

Por um lado, na experiência que a *action collage* faz acontecer, encontramos a mobilização do espectador através de seu acesso intelectual à uma realização que a obra invoca - a ação do artista. Dessa maneira, ele - o espectador - construirá sua experiência particular tendo como referência uma efetuação a priori, cujo *rastro* se solidifica na obra, que ele acessa e atualiza através de um processo cognitivo.

Nesse percurso, a única atividade corporal que está implicada é aquela

do artista, que age sobre os materiais e dispara todo processo. O diferencial que começa a se apresentar na experiência que a *assemblage* desemboca é justamente um chamamento à atividade corporal do espectador - que então se encontra num lugar instável entre as funções de *espectador* e de *participante*.

A *assemblage* de Kaprow evoca a atividade corporal do espectador mas não a *solicita*. O que ela cria, ao adentrar o espaço e a apontar com seus materiais e sua composição para diversas possibilidades, é uma nuvem de engajamentos corporais virtuais. Existe dentro da composição toda um emaranhado de forças que pede ao espectador que o atualize. Atualizar os virtuais das *assemblages* seria remontá-las, reorganizá-las, continuar-lhes o movimento e, para isso, a obra pede através de sua tridimensionalidade um trabalho do corpo do espectador, Esse trabalho é impossível - seja pela fixação dos materiais na tela, seja porque essa atividade não é de fato prevista para essas obras pelo artista: a obra continua protegida em seu *status*.

FIGURA 13 – Allan Kaprow, *Rearrangeable Panels*, 1957-59

“Rearrangeable Panels” é uma *assemblage* feita por Kaprow entre 1957 e 1959, composta por nove painéis retangulares de aproximadamente dois metros de altura. Esses painéis foram cobertos por tinta, papel, plástico, pedaços de

espelhos, maçãs de plástico e maçãs “reais”, entre outras coisas, e alguns tinham pequenas lâmpadas coloridas no topo. Eles eram fisicamente independentes entre si e podiam ser organizados e expostos em diversas configurações: como um muro, um ao lado do outro; como um quiosque, formando um polígono de nove lados, e assim por diante. Os arranjos eram feitos apenas pelo artista ou pelos curadores ou organizadores de exposições, que dispunham os painéis em determinada configuração e assim os ofereciam para a apreciação para seu público. Com isso, “Rearrangeable Panels” podia ser vista de diversas maneiras, sempre apontando para suas múltiplas possibilidades - cuja *realização* era interditada ao espectador comum.

FIGURA 14 – Allan Kaprow, *Rearrangeable Panels* – arranjo “quiosque”, 1957-59

Allan Kaprow utiliza em sua *assemblage* as idéias de acaso e aleatoriedade trazidas de Cage para disparar no espectador a problemática que o conduzirá à experiência. Quase que instantaneamente, o espectador é impedido de participar com seu corpo naquilo conforme ele desejaria, interferindo e

inventando a solução para a questão que se apresenta. Com isso, virtualiza também seu próprio corpo em ato, e experimenta não apenas o que poderia ser, mas todo o “inexperimentável”.

1.2.3 - Environments e a experiência da realização: a proto-participação

Conforme as *assemblages* ganharam amplitude, conquistando o espaço ao seu redor como um todo, fazendo com que a própria galeria, estúdio ou loft se transformassem eles mesmos em grandes *assemblages*, Kaprow foi chegando ao *environment,* o ambiente.

> “Eu simplesmente enchi toda a galeria, começando em uma parede e terminando na outra. Quando você abria a porta você se encontrava no meio de um ambiente [*environment*].” (MEYER-HERMANN ET alt: 2008, 10-11)

A primeira ação do espectador que a nova forma experimentada por Kaprow solicita é a visitação: atravessar a porta, adentrar. Permitir que seus sentidos sejam envolvidos pela ambientação. Cercado por uma sala repleta de *arte* por todos os lados, colocado *entre* arte, o espectador se vê numa nova posição. Ele não mais observa, assiste, testemunha, mas é chamado a *compor com* o seu arredor ao submergir-se nele.

> “Eu imediatamente vi que todos os visitantes do environment eram parte dele. Então dei-lhes ocupações como mexer alguma coisa, girar um interruptor - apenas algumas coisas”. (MEYER-HERMANN ET alt: 2008: 11)

É assim que Kaprow começa a transformar os espectadores em participantes: oferecendo-lhes pequenas tarefas, “*algumas coisas*“, ações que levadas a cabo não chegam a provocar nenhuma mudança substancial na

estrutura da obra, em seus modos de operar e sua significação.

A possibilidade de inserção do espectador e, aqui sim, a possibilidade de algum engajamento corporal constituem o élan dos *environments*. Mas assim como ganham em espaço, em amplitude e em capacidade de envolvimento físico, se comparados às *assemblages*, os *environments* perdem em termos de potência para engendrar virtualidades.

Vejamos o caso de Eat, um *enviroment* de Allan Kaprow realizado em fins do janeiro de 1964. Aqueles que desejavam visitar a obra deveriam fazer suas reservas telefonando a uma galeria, onde seriam informados da localização exata das galerias subterrâneas em que o *environment* estava instalado, no bairro do Bronx. Eram abertas vinte vagas para visitação, em períodos que duravam uma hora. Esse número de visitantes era programado para que se pudesse circular com tranqüilidade pelo espaço.

Na entrada, um prédio antigo que o visitante deveria adentrar, atravessando também algumas salas e corredores até que chegasse ao local. Ocupações anteriores deixavam sobre as paredes de pedra seus rastros, como a tinta branca que teimava em permanecer em alguns pontos. Também o tempo tinha deixado lá suas marcas, e isso somado dava ao lugar um clima de abandono. Às marcas próprias do lugar, o artista aliou traves de madeira chamuscada, que rodeavam o espaço como que o cercando em diversos pontos, assim como pequenas caixas de som ocultas que lançavam um tique-taque suave e constante, por vezes atravessado por uma voz de homem que gritava “peguem-nos, peguem-nos!”, vinda de algum ponto daqueles subterrâneos.

Ao adentrar esse espaço, o visitante atravessava um grande portal de pedra, seguido de vários degraus de madeira que o conduziam a uma pequena plataforma. Ao fim da plataforma, mais degraus, que o deixavam novamente no chão. Passar pela plataforma, entretanto, era opcional, pois havia também uma passagem livre por debaixo dela. Perpendicularmente à plataforma de entrada, à direita e à esquerda, e cruzando por debaixo dela, corriam duas outras plataformas. Avançando à frente da direção daquele que entra, ao final de cada

uma delas vê-se uma torre de madeira em cujo topo está sentada uma jovem, imóvel e de costas para a entrada. A moça da torre à esquerda tem ao seu lado um garrafão de vinho tinto, e a moça da esquerda, um garrafão de vinho branco. Se algum visitante pedisse para tomar vinho, as moças então serviam a bebida em um copo e entregavam para ele, sem dizer nada. Caso contrário, permaneciam imóveis.

FIGURA 15 – Interior do *environment Eat*, de Allan Kaprow, 1964.

À frente da entrada havia também uma corda pendente do teto repleta de maçãs, ao alcance do visitante que desejasse colhê-las.

Passando pela corda com maçãs, o visitante podia ver a galeria dividindo-se em duas partes, dois braços, de mesmo tamanho. O braço à direita era rodeado por muitas daquelas traves de madeira e, ao fim do corredor, havia uma garota sentada no chão, com uma chapa elétrica ao seu lado, fritando fatias de banana no açúcar. Caso um visitante pedisse uma banana, a garota lhe entregava uma, novamente sem dizer nada. Perto dali, muitas bananas como as que eram fritas, embrulhadas em plástico transparente, pendiam do teto.

FIGURA 16 – Interior do *environment Eat*, de Allan Kaprow, 1964.

Já no braço da esquerda, uma estrutura cúbica, com aproximadamente dois metros e meio de altura, feita das mesmas toras chamuscadas que cercavam o ambiente. Dentro dessa estrutura, montava-se uma mesa com o auxílio de uma tábua, e sobre ela estavam colocadas fatias de pães de forma, geléia de morango em grandes potes, e facas de mesa. Mas para alcançá-los era preciso entrar na estrutura, para o que era preciso subir uma pequena escada de madeira. Ao fundo desse corredor, uma outra escada escorada na parede dava acesso à um outro espaço, bem pequeno, em que um homem permanecia sentado, ao lado de um grande recipiente. Ele dizia repetidamente “peguem-nos, peguem-nos”. Repetia isso o tempo todo, parando apenas ocasionalmente. Se algum visitante se arriscasse a subir a escada, o homem cortava um pedaço de batata cozida,

salgava e entregava ao aventureiro.

Essa obra possibilita ao visitante uma série de ações que ele escolhe realizar ou não, sendo que essa escolha parte sempre de um impulso particular, visto que não há instruções de nenhuma natureza nem antes nem durante a realização da obra. Ao visitante que entra e caminha pela obra é facultado:

1- Permanecer dentro da obra - não mais que uma hora - ou sair dela quando bem entender.

2- Permanecer parado em determinado ponto ou caminhar pela obra, construindo seu próprio caminho.

3- Pedir vinho ou não.

4- Fazer o que bem entender com o vinho.

5- Pegar maçãs ou não

6- Fazer o que bem entender com as maçãs.

7- Pedir bananas ou não.

8- Fazer o que bem entender com as bananas.

9- Pegar bananas penduradas ou não.

10- Fazer o que bem entender com as bananas.

11- Adentrar a estrutura ou não.

12- Tendo como requisito o item anterior, fazer o que bem entender com pães, geléia e facas de mesa.

13- Subir a escada ou não.

14- Fazer o que bem entender com as batatas.

Por mais que um visitante deseje realizar qualquer uma dessas ações de modo absolutamente inesperado, a proposta de *Eat* não será alterada. Embora a percepção individual esteja condicionada aos modos de realização das possibilidades que o visitante encontra, existe uma estrutura, concebida por sua vez em torno de uma idéia, que é fixa, e que mesmo a realização inesperada refletiria, em seu caráter transgressor. *Eat,* que estamos utilizando como obra exemplar dos *environments* de Kaprow, não é, portanto, é uma obra em processo, em que o *outro* encontra espaço para contribuir criativamente.

FIGURA 17 – Croqui para *Eat*, de Allan Kaprow, 1964.

Diferentemente das *assemblages*, em que a forma sugeria uma atuação corporal sobre ela ao mesmo tempo em que a impedia, conduzindo o espectador à identificação de uma nuvem de virtuais, os *environments* vieram solicitar uma *ação pela ação,* onde, com a ajuda de Dewey, podemos pensar que reina um *fazer* esvaziado, em detrimento absoluto do padecer.

Na medida em que o visitante não se depara com nenhum problema a ser resolvido, em que não existe uma questão a ser desvendada e, logo, apenas o reconhecimento segue o seu fazer, o seu engajamento nas ações propostas é uma simples realização de um possível, que já estava construído pela obra e encontrava-se nela, estático, esperando por aquele que viria dotar-lhe de realidade.

Enquanto o virtual apontado pela *assemblage* pede uma resolução, chama uma criação, quer eclodir, o possível aguarda calado no *enviroment.* A visitação do *environment, portanto, é uma* proto-participação: existe um engajamento corporal, mas dele provém apenas *realização* e não *criação*.

A idéia de uma "Arte participativa" é relativamente recente, tendo sido esse conceito cunhado pela crítica de arte dos anos 70 para ser aplicado a trabalhos como o dos artistas brasileiros Lygia Clark e Hélio Oiticica, em que objetos artísticos (obras) buscam proporcionar relações criativas intersubjetivas que farão do fruidor (participante) um co-autor da obra. Segundo a especialista Suzana Milevska (2006), esse fazer tem fundamentos bastante complexos advindos de teorias filosóficas e sociológicas que anunciam a pós-modernidade e, mais rasamente, pode ser encarado como filho das revoluções políticas do final dos anos 60 e início da década seguinte.

Apesar de vivermos atualmente um sistema de produção em que a arte figura essencialmente como mercado, o que restringe a participação do cidadão comum no ciclo produtivo, a autoria criativa coletivamente compartilhada não é um fenômeno recente e, se a considerarmos proporcionalmente em relação à existência da humanidade, pode mesmo ser considerada uma característica das sociedades. Nas sociedades nômades, que dividiam suas tarefas apenas binariamente – entre caça para os homens e coleta para as mulheres – e mesmo nas tribos indígenas ainda existentes, todos os membros participam dos rituais musicais. Não há especializações ou divisões em "composição", "performance" ou "luthieria". Já nas sociedades agrárias como as africanas essa característica mantém-se e mesmo nas sociedades feudais, a introdução da especialização vai

proporcionar diferenças de grau na produção artística, mas não de modo, de forma que os populares, em seu devido estrato social, continuam a circular livremente por entre os fazeres artísticos.

O especialista G. S. Evans, em seu trabalho “Art Alienated – an essay on the decline of participatory art” (1989) coloca que a alienação produtiva da arte é um fenômeno recente, produto do advento do capitalismo e da sociedade baseada em commodities surgida à partir do século XVI, momento em que o foco altera-se dos participantes e da satisfação de suas necessidades poéticas para os especialistas, que demandam pagamentos e audiências não-participativas que possam comprar seus produtos.

Seguindo a mesma lógica, o retorno a uma idéia de participação iniciado nos anos 60 do século XX e sua permanência até a arte atual teria sido dado pelo incremento do financiamento que inicia a vigorar no mercado das artes. Através dele, instituições públicas ou privadas podem conferir ao artista interessado – que tem por provocação questões de sua época que fazem emergir a necessidade do retorno ao coletivo em busca de uma reunificação da sociedade fragmentada - pela guerra, pelo individualismo – a obtenção de recursos para produção, divulgação e manutenção da sua obra.

Entretanto, é impossível pensar a participação nas sociedades contemporâneas tal e qual aquela que acontecia nas sociedades primitivas, entre tantos motivos, devido às configurações sociais que se instalam. Isto significa que, por mais que existam os meios materiais, impõem-se práticas diferenciadas - lembrando que o fetiche da oba artística resiste e subsiste na subjetividade contemporânea. Isso vale para a subjetividade do artista que, em busca de uma coletivização de sua obra, acaba por perder-se na participação enquanto contexto. É nesse sentido a crítica de Guy Brett:

> “A ‘participação do espectador’ possui, como todos os rótulos artísticos, o tom frio das frases fáceis. E já foi friamente posto em prática por alguns artistas. Refiro-me à frieza de todos aqueles objetos e eventos em que a

> contribuição do espectador é meramente mecânica, em que é apenas recipiente passivo de efeitos preconcebidos ou, de outro modo, de efeitos arbitrários, nos quais não existe potencial para criar relacionamentos." (BRETT: 2005, 72)

A participação solicitada nos *environments* de Kaprow, essa que chamamos de proto-participação, assemelha-se com a "contribuição mecânica" de que fala Brett e como ela não tem a potência de colocar o visitante em relação com a obra ou com os outros participantes. Essa questão irá apresentar-se de outra maneira na estruturação dos *happenings*,

1.2.4 – Os primeiros happenings e a cena novaiorquina: a proto-participação no contexto de um interlúdio vanguardista.

Uma influência definitiva sobre o processo de criação dos Happenings de Allan Kaprow foi o grupo japonês Gutai. Fundado em 1954, o Grupo Gutai era formado por jovens artistas japoneses centralizados na figura de Jiro Yoshihara, que buscavam romper as barreiras de uma arte presa ao estilo acadêmico europeu, utilizando-se para isso de materiais e modos de expressão não-convencionais.

Allan Kaprow, em "*Assemblages, Environments and Happenings*" cita o grupo japonês Gutai como um coletivo pioneiro na produção de *happenings*. Mas o primeiro objetivo do grupo foi o de amplificar ao extremo a idéia de pintura, conduzindo o adjetivo "pictórico" a uma autonomia da idéia de bidimensionalidade. Jiro Yoshihara, a figura central do grupo, defendeu que era preciso rejeitar qualquer fundamentação teórica de pintura, rejeitar a noção de que o apuro técnico era superior à criação e à inventividade. Na primeira exposição de Arte Gutai, em 1955, Saburo Murakami apresentou um pequeno trabalho sobre tela, que ele pintara simplesmente apertando os tubos de tintas de todas as cores que tinha em mãos, manifestando o desejo de abandonar as ferramentas usuais de pintura. Na mesma exposição, foram apresentadas quatro obras performáticas

com a “técnica” que o grupo chamou de “*rasgamento de papel*”, e Kazuo Shiraga apresentou “Challenge for the Mud”, trabalho que realizou com o corpo inteiro untado por uma mistura de cimento e lama, sobre a qual rolou antes de imprimir-se, publicamente, sobre o papel. Feita a ação, Shiraga expôs os montes de cimento e lama acompanhados de legendas explicativas, numa atitude que se aproxima do conceitualismo dos anos 60 ao considerar os vestígios do processo como obra.

Os artistas concluíam progressivamente que as suas ações tinham um significado em si mesmas, em sua concretude. Com a apresentação pública do ato de pintar, estabelecia-se um ambiente que envolvia observadores e observados no processo criativo da obra.

Em julho de 1955, o grupo Gutai apresenta-se publicamente com a “*Mostra Experimental para Desafiar o Sol do Verão*”, um evento a céu aberto que levantou importantes questões sobre a relação das obras com o ambiente. Deparados com a extensão do espaço, os artistas enfrentaram o desafio de produzir obras adaptadas às dimensões espaciais e à exterioridade, passaram a confrontar-se não apenas com o material plástico, mas também com o ambiente, os fenômenos naturais, a iluminação cambiante, o vento, a possibilidade de chuvas.

Os artistas Gutai, da mesma maneira como acontecia em outros movimentos artísticos da época, usaram materiais que fugiam ao padrão daqueles conhecidos como materiais “de arte”, destacando-se produtos industriais que haviam chegado recentemente ao mercado, dando ênfase na exploração de sua mais bruta materialidade - o mesmo pensamento que será utilizado por Allan Kaprow quando ele principia a utilizar os meios de comunicação emergentes, as novas mídias.

O grupo serviu-se de elementos não-materiais como o som, exibindo composições próprias confeccionadas a partir da sobreposição de sons de diferentes naturezas. As sonoridades eram criadas intuitivamente pelos artistas, que não tinham formação musical nem intimidade com regras da harmonia.

FIGURA 18 – Saburo Murakami, *Laceration of paper*, 1955.

FIGURA 19 – Saburo Murakami, *Laceration of paper*, 1955.

Em 1957, o crítico francês Michel Tapiè toma conhecimento das atividades do grupo através de algumas revistas Gutai que haviam sido distribuídas na Europa e segue até o Japão a fim de fazer contato com o grupo. Lá, reúne-se com Yoshihara e juntos eles organizam a exposição "*Arte Internacional de uma nova era*", realizada em 1958. Participavam da mostra diferentes artistas da Europa, Estados Unidos e Japão. A mostra é apresentada em setembro de 1958 em Nova York, expondo o Gutai à atenção internacional e elevando-o à categoria de representante da arte contemporânea japonesa.

Em 1997, Kaprow concedeu uma entrevista em que dizia, sobre a obra "*Challenge for the Mud*" de Kazuo Shiraga:

> "Shiraga foi influenciado por duas diferentes tradições: a linha do Zen japonês, em que é mais importante o tempo de cada ação do que de cada pensamento, pois o momento é a realidade. E uma outra vertente, importada do ocidente, a *action painting* de Jackson Pollock. Assim, Shiraga produziu uma *action painting* com seu corpo. A diferença foi que, na medida em que o primeiro estava no meio da lama, o segundo estava no meio da pintura. Duas matérias diferentes para um produto diferente. Além disso, o trabalho de Pollock manteve-se em um museu, visto que foi concebido e pintado para ser exposto permanentemente. A lama de Shiraga secou, ele dirigiu-se até um chuveiro, e a impressão lamacenta que se materializou até durou no tempo, mas sem ter a intenção de ser duradoura." (BONAZZI, 1997)

No Gutai, Kaprow encontrou a materialização daquilo que Cage havia indicado a ele como forma de superar Pollock: explorar as dimensões temporais da obra. Essa exploração, entretanto, fazia-se sob a influência do Zen, que se refletia na valorização da *ação* como o cerne da obra, diferentemente do que havia sido trabalhado por Kaprow até então. Isso implicava na produção de obras impermanentes, que escapavam daquilo que Kaprow chamou de "morte pela publicidade". Apropriando-se dessa idéia e relacionando-a à sua pesquisa, Kaprow germinou as idéias que mais a frente fariam nascer os *happenings*.

FIGURA 20 - Kazuo Shiraga, *Challenge for the Mud*, reapresentação de 1957.

FIGURA 21 - Kazuo Shiraga, *Challenge for the Mud*, reapresentação de 1957.

FIGURAS 22, 23, 24 e 25 – *Segundo Festival Gutai,* fotos do ensaio de John Launois para a revista Life.

John Cage foi responsável pela execução do evento que servirá como disparador para a realização do primeiro happening, um pré-happening, por assim dizer. Em 1952, nas dependências do Black Mountain College, onde lecionava então, Cage organizou um evento performático interdisciplinar, que envolveu apresentações simultâneas, porém independentes, de música, vídeo, leituras de poesias e outros gêneros literários. Participaram amigos e colegas de trabalho de Cage como David Tudor, Robert Rauschemberg, M. C. Richards e Charles Olson. A estrutura desse evento apresentou aspecto improvisacional, isso é, não revelou-se em termos da organização do evento a *composição* que caracterizaria uma *collage*, o que o aproxima da característica "não-estrutural" geralmente atribuída aos *happenings*.

No mesmo ano, em Woodstock, Cage organiza 4'33'', uma de suas obras mais famosas, também um prenúncio aos happenings. A platéia fora falsamente convidada para a audição de uma peça de piano. David Tudor entra então em cena, vestido à caráter, com fraque de cauda. Ele atravessa o palco, senta-se ao piano e abre a tampa do teclado, e durante quatro minutos e trinta e três segundos não faz mais que abrir e fechar a tal tampa, demarcando os três *movimentos* da peça. O que os presentes ouvem é apenas o ruído da sala, produzido por eles mesmos enquanto permanecem na expectativa por música, e dos arredores.

O primeiro uso conhecido da palavra *happening* relacionado à vanguarda artística – o verdadeiro motivo pelo qual os eventos de Cage não são denominados como *happenings* - deu-se no roteiro de um evento não-realizado de Allan Kaprow, intitulado "*Something to take place: a Happening*", publicado em 1959 mas provavelmente produzido no contexto das classes de Cage. Já o primeiro *happening* realizado publicamente por ele, *Communication*, hoje desconhecido pelo abafamento que proporcionaram as grandes proporções de "*Eighteen Happenings in six parts*" – esse sim conhecido como o "primeiro happening" – foi realizado nas dependências da capela do Douglas College, em Nova Jersey, em abril de 1958. O evento foi realizado dentro de uma série de falas

dirigidas aos alunos do campus, organizadas por Robert Watts em torno do tema “comunicações”.

Subindo ao palco com o pretexto de dar uma palestra, como já o haviam feito naquele mesmo palco Cage, Tudor e Rauschenberg, Kaprow senta-se numa cadeira, onde permanece em silêncio. Uma gravação de um discurso – que ele não está dando – começa a ser ouvida. A fala da gravação é inicialmente clara, mas aos poucos começam a sobrepor-se mais duas gravações do mesmo discurso, vindos de outras caixas de som. Assim, o discurso torna-se ininteligível. Seguiam-se badaladas de sinos e apitos. Então, placas vermelhas aparecem na platéia; bandeiras listradas coloridas revelam-se sendo desenroladas do mezanino do lugar. Uma mulher quica uma bola vermelha no corredor que passa entre os bancos. Dois homens sentam-se numa mesa ao fundo da nave e retiram de uma sacola diversas latas coloridas de sardinha, jogando-as sobre a mesa e fazendo barulhos estridentes. Alguns painéis cobertos por folhas, espelhos e pinturas em preto e branco dispunham-se frente à audiência e, a certa altura, Kaprow levanta-se de sua cadeira, vai até um dos painéis, coberto de espelhos. Dando as costas para a platéia, examina-se por algum tempo naqueles espelhos. E então retorna à sua cadeira, onde permanece ainda um pouco, até que os performers cessem suas atividades.

Esses eventos ilustram com clareza o despojamento que vinham trazendo para seu fazer artístico os jovens artistas, em sua busca de livrar-se da aura “espiritual” e elevada do expressionismo abstrato. Através da experimentação “à boca pequena”, em situações privadas como as aulas de Cage, a vontade desses artistas foi tomando forma e culminou, por fim, na realização do primeiro evento público de grande porte, o fundador da forma, “*Eighteen Happenings in Six Parts*”.

Em 4 de outubro de 1959 é realizado, na Galeria Reuben, em nova Iorque, “18 happenings em 6 partes" (18 happenings in 6 parts), o primeiro *happening* “oficial”. No convite em formato de cartão, Kaprow diz aos convidados que, dada a necessidade de aumentar a responsabilidade do observador em suas

obras, os participantes daquele evento tornar-se-ão parte dos acontecimentos, ao mesmo tempo em que os experimentarão. Ele adverte que o termo *happening* não tem um significado específico para além do conhecido, indicando apenas algo "espontâneo, que acontece por acontecer", tal como as ações que "não têm nenhum significado claro".

Os convidados, dentre os quais constavam os grandes nomes do circuito artístico local, ao chegarem à *Reuben Gallery*, que então inaugurava, foram recepcionados com a entrega de um programa que continha instruções, além da ficha técnica; uma lista com os nomes de todos os convidados que haviam confirmado sua presença; e três pequenos cartões, indicando em qual dos três ambientes disponíveis, e em qual momento, o participante deveria tomar seu assento. Aos participantes que vinham acompanhados, os cartões traziam instruções para que o grupo se dividisse. A intenção era que aqueles que já se conheciam se espalhassem e se misturassem com outros, podendo com isso repensar as suas maneiras de se relacionar.

Na ficha técnica contida por esse programa, a coluna intitulada "elenco" não trazia nomes de personagens seguidos pelos nomes dos atores que os representariam, mas sim diversas funções divididas para cada um dos seis performers. Também na coluna "elenco", constavam os "*visitantes*".

As instruções traziam as seguintes informações: "*A performance divide-se em seis partes. Cada parte contém três contecimentos (*happenings*), que ocorrem simultaneamente. O princípio e o final de cada uma será assinalado pelo toque de uma campainha. Ao fim da performance, serão ouvidos dois toques de campainha*".

Era preciso que todos seguissem com atenção, nesse decorrer, às indicações de mudança de lugar. As instruções versavam, ainda sobre um intervalo de dois minutos entre as partes 1 e 2, em que a assistência deveria permanecer sentada; um outro intervalo, dessa vez de 15 minutos, entre as partes 2 e 3 em que, diferentemente, o visitante podia deslocar-se ao seu bel-prazer e assim por diante, demarcando períodos por entre cada uma das partes. Era dito

também que não deveria haver aplausos ao final de cada uma das seis partes, mas que se o participante tivesse vontade, ele poderia aplaudir ao final da sexta parte, mas sem esperar que algum dos performers voltasse à cena para os agradecimentos.

Adentrando pela galeria, um espaço retangular tipo “loft”, o convidado deparava-se com três salas de tamanhos diferentes, cada uma com uma placa que trazia um número, de um a três. A primeira delas é a adjacente à entrada, a número um, de onde se pode ver a sala número dois,
logo à esquerda, e a sala número três, à direita e mais afastada. Para dividir as três salas do loft, foram levantadas estruturas de madeira que não chegavam ao teto e que formavam, além das salas, corredores de passagem, cobertas por plástico fosco, quase transparente. As “coxias” localizavam-se ao fundo da galeria, juntamente à sala de técnica, de onde eram projetados slides em alguns momentos.

FIGURA 26 – Cena de *18 happenings in six parts*, 1959.

18 HAPPENINGS
IN SIX PARTS
BY ALLAN KAPROW

THE REUBEN GALLERY
61 4th AVE., N.Y.C.
OCT. 4,6,7,8,9,10--8:30 p.m.

CAST OF PARTICIPANTS

Allan Kaprow - who speaks and plays a musical instrument

Rosalyn Montague - who speaks and moves

Shirley Prendergast - who moves and plays a musical instrument

Lucas Samaras - who speaks, plays a game and a musical instrument

Janet Weinberger - who moves and plays a musical instrument

Robert Whitman - who moves, speaks and plays a game

Sam Francis, Red Grooms, Dick Higgins, Lester Johnson, Alfred Leslie, Jay Milder, George Segal, Robert Thompson - each of whom paints

The visitors - who sit in various chairs

INSTRUCTIONS

The performance is divided into six parts. Each part contains three happenings which occur at once. The beginning and end of each will be signalled by a bell. At the end of the performance two strokes of the bell will be heard.

You have been given three cards. Be seated as they instruct you. That is, be sure to change your place for set three and for set five.

Between part one and part two there is a two minute interval. Remain seated.

Between part two and part three there is a fifteen minute interval. You may move about freely.

Between part three and part four there is a two minute interval when you will remain in your seats.

Between part four and part five there is a fifteen minute interval. You may move about.

Between part five and part six there is a two minute interval. Remain seated.

There will be no applause after each set. You may applaud after the sixth set if you wish, although there will be no "curtain call".

The visitors are please asked not to smoke at all in the loft. They are also asked not to leave the building during the longer intermissions.

FIGURA 27 – Programa de *18 happenings in six parts*, 1959.

Events + Cast

Loudspeaker sound	Set	Room 3	Room 2	Room 1
tape	1	slides	movement Shirley Janet Roz	words + movement Bob Lucas
2 minute intermission				
nothing	2	slides + speech Allan	nothing	speech Lucas
15 minute intermission				
tape (record)	3	slides words Roz	blocks on table record Lucas Bob	ball bouncing movement Janet Shirley
2 minute intermission				
Tape	4	matches spray gun (Roz carries in stuff raises blind) Bob - - carries toy - -	Toy	concert Allan Shirley Janet Lucas
15 minute intermission				
Tape (record)	5	slides words Roz Allan Lucas (Shirley gets statue wait 5 sec after Shirley)	movement Bob	squeezing oranges figure + record Janet Shirley
2 PAINTERS				
2 minute intermission				
nothing	6	movement 1 slide Bob Lucas (who then go here)	words scrolls Bob Lucas Janet Roz	nothing

Allan

FIGURA 28 – Partitura de *18 happenings in six parts*, 1959.

Em cada uma das três salas há a predominância de uma cor. Na sala 1, a cor é o cor-de-rosa, na sala 2 é o azul e, na três, um azul-claro. Lâmpadas de cores alternadas encobrem o topo das estruturas das salas 1 e 3. Algumas paredes do lugar têm colagens e *assemblages* compostas por materiais diversos como maçãs, luzes de natal, palavras escritas com tinta, fios de eletricidade. A disposição das cadeiras na sala dois, a mais central, fazia com que os participantes ficassem de frente para as duas outras salas, pois havia duas fileiras, uma de frente para a outra, e além das salas adjacentes - que podiam ser vistas através do plástico - o participante podia também ver outros visitantes, que estavam à sua frente.

Ocupados os devidos lugares, sem que o visitante tivesse por perto algum conhecido com quem pudessem compartilhar suas impressões sobre o evento - de caráter inédito – era preciso esperar. Ao soar da campainha, o início: sons em volume muito alto, metálicos, aparentados com sons urbanos e de aparelhos eletrônicos são emitidos a partir dos quatro cantos da galeria, espaços esses ocultos pela estrutura montada por Kaprow. Com o passar do tempo, podia-se notar que as quatro fontes emitiam gravações similares, porem assincronamente, compondo um cânion sonoro, como aconteceu em *Communication*. Dos bastidores localizados ao fundo da sala saem, em fila indiana e em velocidade reduzida, os *performers* que irão participar da primeira parte. Eles vestem roupas comuns, cotidianas, nada aparentadas com *figurinos*. Todos os *performers* trazem em seus rostos expressões neutras, parecem tanto quanto possível a inexpressividade. Eles movem-se de maneira artificial, pausada e mecanicamente, e é esse padrão de movimentação corporal que será mantido o tempo todo, até o final do evento. Seu caminhar é sempre em linhas retas, e a mudança de direção é feita apenas em ângulos de 90 graus, logo, jamais o espaço é atravessado diagonalmente. Os *performers* distribuem-se pelas diferentes salas e então passam a executar tarefas de caráter simples e cotidiano, previamente estipuladas e descritas em minúcias por Kaprow, assim como ensaiadas durante duas semanas. Os participantes, então, dependendo da sala

em que se encontrassem, poderiam ver *performers* espremendo laranjas com o auxílio de um espremedor elétrico; movimentando-se como numa sessão de ginástica aeróbica; ou ainda assistir a projeções de slides que apresentavam imagens de formas geométricas coloridas, alguns nus, obras de Kaprow e de outros artistas, como Pollock, desenhos aparentemente feitos por crianças e assim por diante. Todos esses os acontecimentos eram minuciosamente cronometrados, conforme podemos saber pelo roteiro de Kaprow. Ao fim de cada uma das partes, toca a campainha, faz-se o blackout, os performers saem de cena da mesma maneira que permaneceram lá: silenciosa e mecanicamente. Voltam aos bastidores.

FIGURA 29 – *18 happenings in six parts*, 1959.

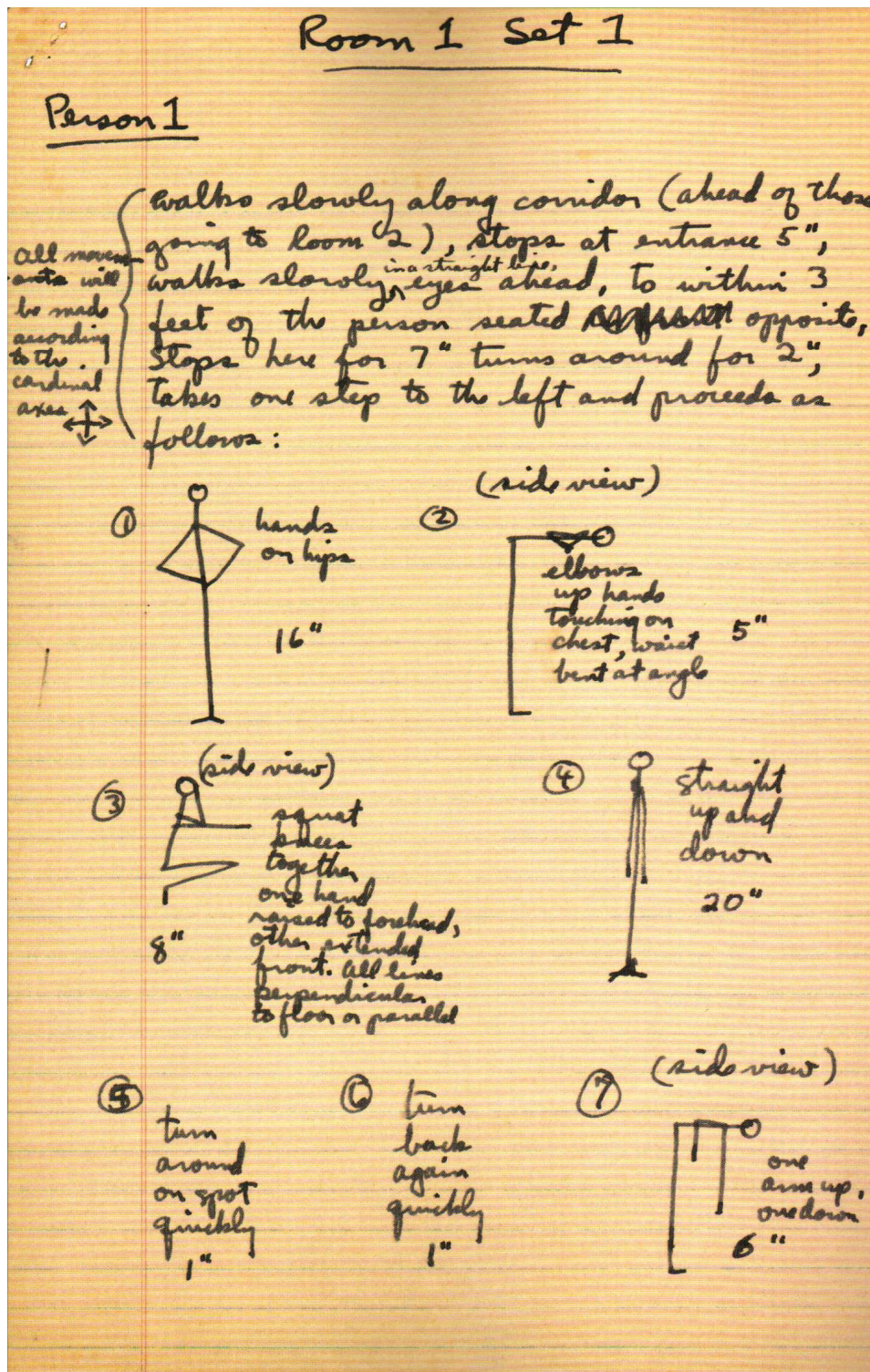



FIGURA 30 – Partitura de um dos momentos de *18 happenings in six parts*, 1959.

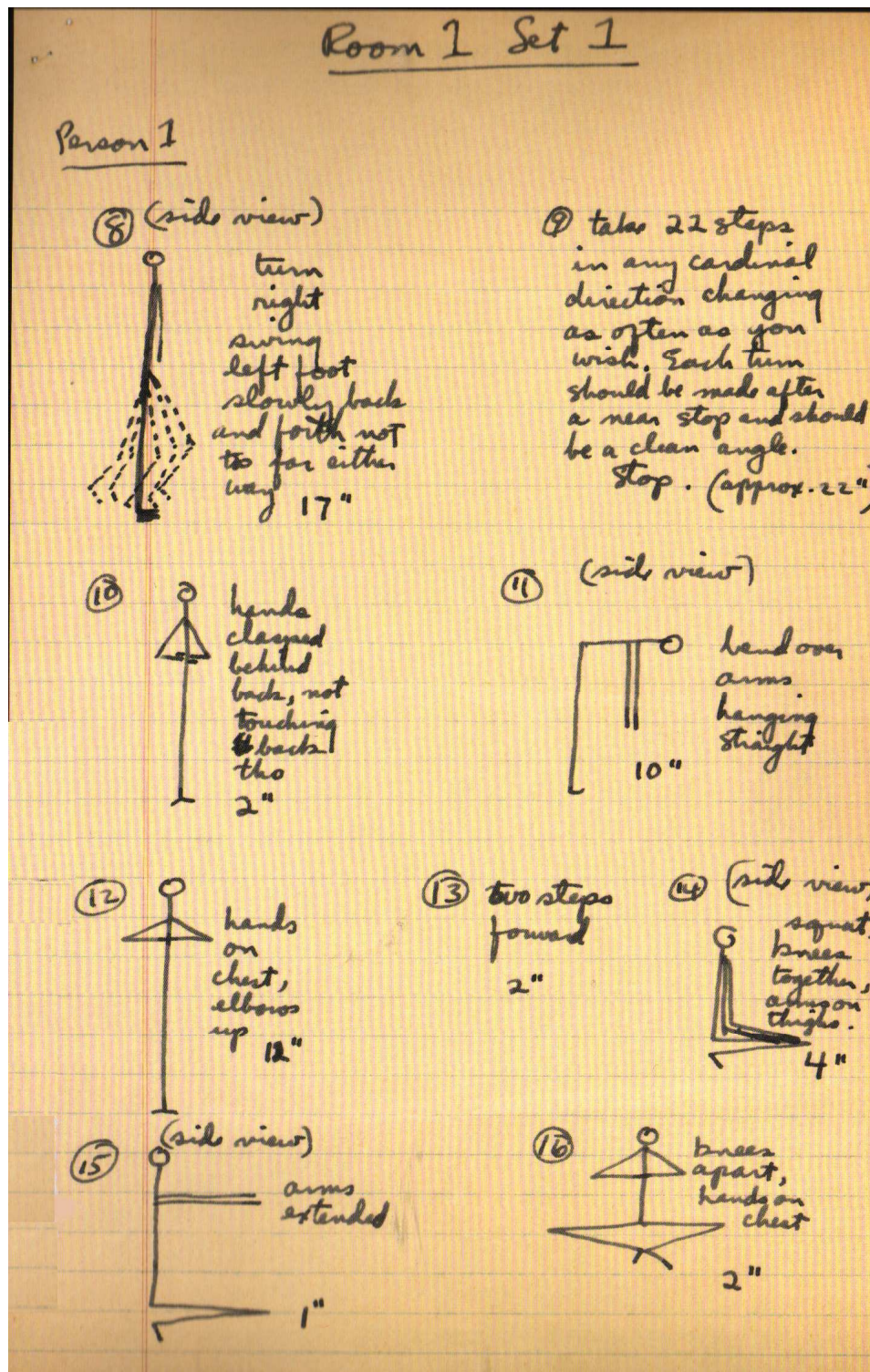



FIGURA 31 – Partitura de um dos momentos de *18 happenings in six parts*, 1959 (continuação).

Algumas ações ocorridas durante o evento: na terceira parte, um toca discos é a figura central e as ações dos *performers* desenvolvem-se de acordo com comandos de voz gravados pelo próprio Kaprow. O trecho inicia-se com “Os senhores estão prontos?”, comando que pode também dirigir-se aos senhores que compõem o público. Mas com o passar do tempo a ambigüidade extingue-se, pois a voz passa a emitir ordens que são executadas de pronto pelos dois *performers* em questão.

Já na parte quatro, quatro *performers* estão colocados em paralelo ao público e preparam um concerto anti-sinfônico: um deles dá um toque em uma corda de um violino; um outro assopra violentamente uma flauta. Há cortes abruptos, que põem em dúvida a continuidade da obra, e também longos silêncios. Já na quinta parte, o “homem sanduíche” – dispositivo construído por Kaprow, composto por braços e cabeça metálica e corpo de espelhos, além de um toca-discos – é trazido à sala 2, ligado à uma tomada e inicia a tocar uma polka durante o que, na sala 1, uma performer espreme doze metades de laranja, dividindo o suco em doze copos em que anteriormente encontravam-se depositadas as metades, e depois bebe de cada copo e espera imóvel pela campainha que finaliza a parte. O cheiro característico das laranjas, misturado ao cheiro de duas latas de tinta abertas no espaço compunha também ao olfato uma “melodia assíncrona”.

No total, a ação dura 90 minutos. A platéia acabara de deparar-se com a fundação de um novo gênero, que iria romper radicalmente com os padrões disciplinares até então impostos às artes: o *happening*, uma forma de natureza híbrida, misto de artes visuais e performáticas.

A realização de *Eighteen Happenings* é vista como a culminação de um longo processo de busca por uma arte nova pelos jovens artistas, e como tal provoca uma mudança de chave na cena artística americana de vanguarda. De um momento para o outro, instala-se um estado de experimentação performática em torno dos princípios daquela nova forma, prontamente denominada *happening*, de acordo com o nome despretensiosamente atribuído por Kaprow aos eventos de

sua obra.

> “O termo *happening* não é bom. Originalmente não se referia a uma forma de arte e era simplesmente uma palavra neutra incluída no título de uma das minhas obras, planejada em 1958/59. Segundo a minha intenção, era a palavra que iria livrar-me da obrigação de definir o trabalho como "peça teatral", "representação”, "jogo”, "arte total". Mais tarde, porém, foi adaptado por outros artistas e pela a imprensa […] a palavra sugeriria a idéia de algo muito espontâneo, que se dá enquanto se compreende” (KIRBY, 1965: 70)

Iniciava-se nesse momento a década de 1960, com seu característico espírito de época: no ar pode sentir-se o prenúncio de que boas coisas não acontecerão. Existe um desejo generalizado de libertação do corpo e da mente. Há a desconfiança das autoridades e das estruturas hierárquicas. Com isso, conforme os artistas se lançavam na experimentação da nova forma, viam-se obras cada vez mais espontâneas, cheias de energia juvenil, frenéticas, caóticas, desestruturadas, impetuosas. Kaprow, com sua abordagem metódica, sua preparação precisa, destacava-se desse grupo. Seu ímpeto pedagógico o direcionava a trabalhar no estrato da política em que se encontra o indivíduo. Poucos artistas estavam interessados, como Kaprow, na diluição *platéia*. Preocupavam-se, sim, em provocá-la, denunciando-lhe as amarras da velha arte e da velha política à quais estavam ou estiveram todos presos. E provocar é uma atitude que impõe um destacamento entre aquele que supõe conhecer uma verdade e o provocado, o seu alvo. As intenções de Kaprow, conforme já podemos saber, eram contrárias a esse destacamento.

Os *happenings* da Nova Iorque dos anos 60 tinham, portanto, um caráter de imprevisibilidade que os distinguia dos espetáculos teatrais. Mas contemplavam em geral certo grau de *improvisação* dentro de uma estrutura conceitual, mesmo que não organizada metodicamente. De qualquer forma, tratavam-se indubitavelmente novas formas espetaculares, em que, para além da ação dramática e da comunicação de uma narrativa - em grande parte através do

texto falado - há a presença de elementos sonoros e olfativos e a organização que apela às lógicas não-narrativas. Prevaleciam os ruídos sobre a verbalização, pois as palavras, quando ocorriam, eram utilizadas não com função significante, mas pelo seu som, sendo geralmente organizadas em monólogos ou diálogos sem sentido. Assim como também não havia a tradicional dramaturgia, subjacente à idéia tradicional de teatro: não existia então uma história com um conflito e resolução. Cada momento do evento podia ser totalmente autônomo em relação ao anterior ou ao seguinte em termos de raciocínio lógico. Eles podiam fazer parte de uma seqüência ou serem realizados simultaneamente.

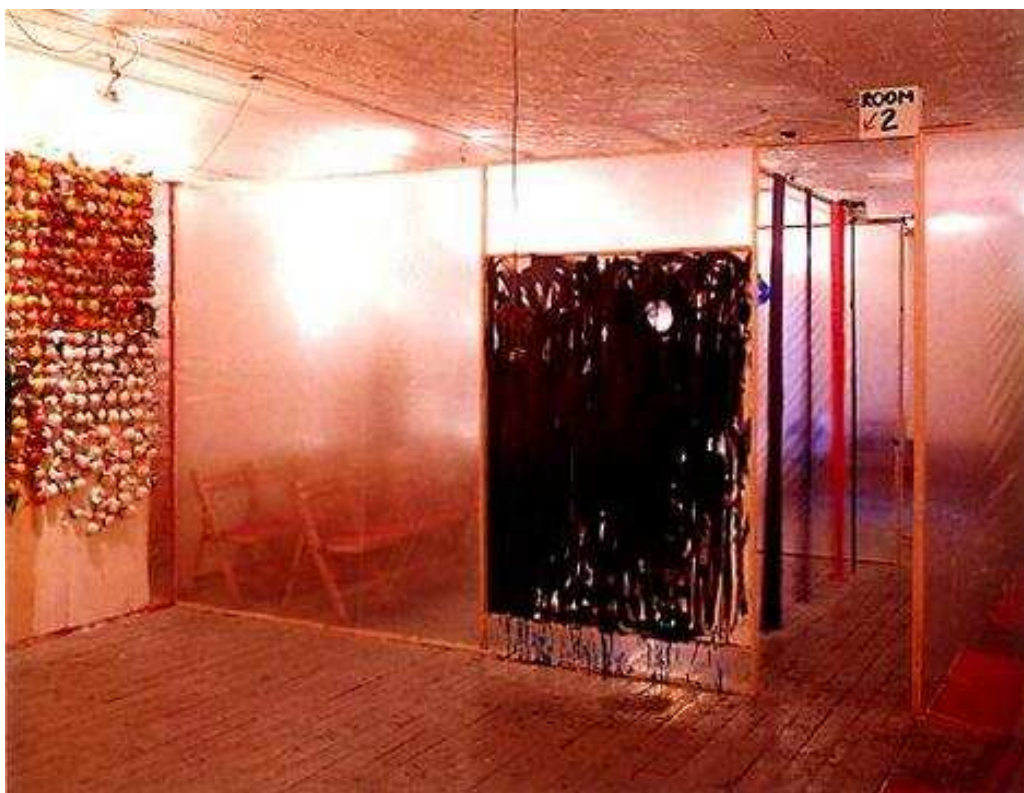



FIGURA 32 – *18 happenings in six parts*, 1959.

Mas que tipo de solicitação do espectador estavam fazendo as obras que compõem a primeira fase do happening de Allan Kaprow? Nessas primeiras obras, podemos falar em participação?

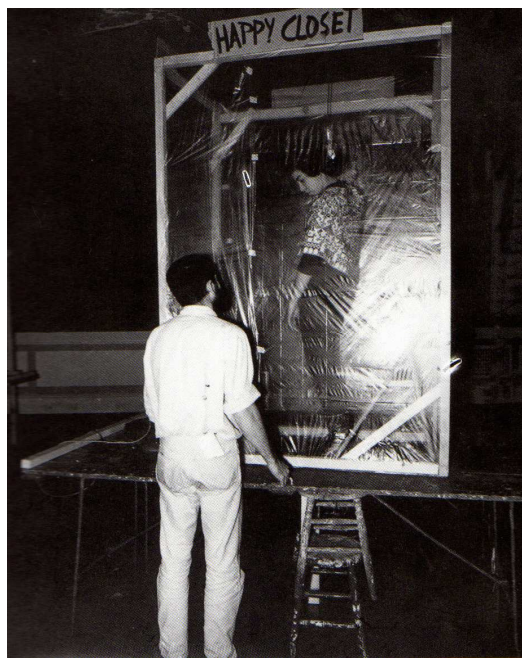
Como no caso de *Eighteen Happenings in Six Parts*, os happenings da primeira fase consideram, em sua estruturação, o espectador como matéria compositiva. Sua presença é tratada assim como o papel, a tinta, como o lixo utilizado nas colagens: trata-se de mais um material a emparelhar-se a esses. Esse tipo de inclusão serve para dissolver as platéias tradicionais, levando o espectador de um lado a outro, movendo-o, acomodando-o em lugares inusitados. Distancia, assim, o happening do teatro (como praticado na época). Mas, apesar de mover o espectador de seu lugar no espaço, não o conduz a um papel diferenciado dentro da obra. Ele continua a ser o espectador, aquele que é, como dissemos, o outro, um agente considerado genéricamente, em seu caráter de ser presente, cujo poder criativo, particular e individual, não é levado em conta.

Em *Coca Cola, Shirlhey Cannonball,* happening realizado em Nova Iorque em 1960, os performers desenvolviam uma coreografia de dez minutos vestindo gigantescos pés de papelão. Eles ocupavam o espaço ao redor dos espectadores, passavam por entre eles, por vezes obrigavam-nos a deslocar-se para que não fossem atingidos. Formalmente, essa abordagem do espectador é oposta à de *Eighteen Happenings in Six Parts:* se lá a cena permanecia no mesmo espaço e os espectadores eram movidos através das três salas, aqui são os performers que se movem em função dos espectadores e de sua ocupação espacial. Entretanto, conceitualmente o tratamento do espectador é o mesmo: considera-se sua presença na estruturação da obra, porém não mais que isso.

Falar em participação ao tratarmos dos primeiros *happenings*, portanto, ainda é um pouco exagerado, não corresponde a realidade. Porém, é notável que Kaprow estava envolvido na pesquisa de um novo *status* para o espectador em seu trabalho, que acabaria desembocando nos happenings posteriores. A questão que se coloca para ele é: como eliminar a idéia de audiência sem eliminar a idéia de performance, visto que essa foi uma conquista fundamental ao seu trabalho?

Depois da Reuben Gallery,o Judson Memorial Church abre as portas do seu pequeno centro recreativo, situado em Greenwich Village, às intervenções dos artistas de *happening*. Lá, é realizado, de 29 e fevereiro a 2 de março de 1961 o

evento “The Ray Gun Spex”, que apresentou *happenings* de Claes Oldenburg, Jim Dine, Dick Higgins, Red Grooms, Robert Whitman, Al Hansen e Allan Kaprow. Por muitos anos, a Reuben, a Judson Gallery e depois a Green Gallery serão as sedes nova-iorquinas dos *happenings*.

Mas Oldenburg, Dine, Rauschenberg e seus companheiros, apesar do sucesso e da satisfação encontrados no happening, continuavam pintando, esculpindo, compondo, assim como faziam antes. Kaprow é o único artista então para o qual o happening é uma evolução do trabalho e acaba por tornar-se a única forma de produção, porque a única forma possível. Isso, aliado ao seu caráter de experimentação constante e autocrítica permanente, acaba proporcionando que Kaprow desenvolva a forma, levando-a para lugares cada vez mais distantes do que se podia ver inicialmente em Nova Iorque.

FIGURAS 33 e 34 – Allan Kaprow*, Chicken,* 1962.

Esse *happening* do qual acabamos de falar é a parcela da obra de Kaprow que mais corresponde à idéia generalizada de *happening* da qual falamos

anteriormente. Trata-se, portanto, de uma parcela reduzida, encarando suas três décadas de produção desse tipo de trabalho. Segundo Jeff Kelley, “A fase de sua carreira que corresponde à jovem cena Nova Iorquina dos anos 60 foi algo como uma aberração, um interlúdio vanguardista numa vida de ambientes educativos.” (KELLEY: 2004, 142/143). Os happenings do início dos anos sessenta são fundados elementos de teatralidade, ainda que estruturados sobre a linguagem da colagem. Com o passar do tempo, “um *happening* de Kaprow não era mais alguma coisa a qual você **ia**, mas alguma coisa pela qual você e alguns outros se responsabilizavam” (KELLEY: 2004, 143).

Capítulo 2 – Allan Kaprow e a *participação*.

Para que a arte de Kaprow pudesse contemplar a participação em seu sentido pleno, construindo situações em que o participante fosse não apenas *considerado* como elemento compositivo na obra ou que fosse chamado a engajar-se corporalmente nela sem que esse engajamento se mostrasse um ato criador e criativo, seria preciso que essa arte se desapegasse dos fundamentos que até então a constituíam.

A idéia de "desmaterialização" do objeto artístico foi anunciada por Lucy Lippard para definir aquilo que unia o trabalho dos artistas conceituais, nos quais "a idéia é o centro supremo e a forma material é secundária, efêmera, barata, despretensiosa e/ou desmaterializada" (LIPPARD, 2001, vii). A obra de Kaprow, entretanto, mais do que desmaterializar seus objetos em favor da construção de um reinado de idéias, precisava libertar-se da própria materialização enquanto princípio compositivo. No caso dos primeiros happenings, a composição *materializava* todos os elementos. Com isso, sons, espaço, platéia e tempo eram trabalhados no mesmo patamar dos painéis e das tintas, colaborando para a construção de um todo.

Para a arte conceitual, desmaterializar o objeto implica em trazer à tona a idéia de processo artístico. O objeto ou registro apresentado pelo artista conceitual, não constituindo ele próprio a obra, remete a outro lugar, um lugar temporalmente anterior a ele e que a ele se direciona a partir da idéia, do conceito.

Os primeiros *happenings* de Kaprow, apesar de constituírem obras de arte instaladas no tempo, ao tratarem a duração como *apenas mais uma matéria,* eliminam a idéia de processo. A criação continua a ser um ato isolado e restrito de um artista, que apresenta uma obra completa, concluída, fechada em si, que apenas espera pela chegada de um último material – o espectador – para compor-se por completo.

Ao realizar a virada para os *happenings* participativos que se seguem

aos primeiros happenings realizados em Nova Iorque, Allan Kaprow rejeita, portanto, o embasamento material em favor de uma arte fundada na duração, uma arte que se dá em processo e que *é* processo, que se constrói enquanto acontece.

FIGURA 35 – Altar de maçãs artificiais no *environment Apple Shrine*, 1960.

2.1 - Os happenings e suas participações

Como dissemos, os materiais disponíveis para análise no que se refere ao happening são essencialmente roteiros, além de alguns parcos relatos. A princípio, isso pode parecer um elemento que dificultará nosso objetivo de investigar as formas de participação que as obras possibilitam. Entretanto, trabalhar com os roteiros é especialmente fértil para desenhar com exatidão o pensamento do artista, cuja progressão estamos buscando acompanhar nesse texto, e como ele se materializa na preparação da obra.

Os roteiros dos *happenings* de Kaprow falam de seu pensamento não só através daquilo que eles contêm, mas também por aquilo que eles *propositalmente* deixam de apresentar. Isso porque, para possibilitar a participação, para gerar relações criativas entre participantes e coisas, o roteiro de um evento deve ter a capacidade de *elaborar situações* através de uma dinâmica entre *conteúdos* e *aberturas*.

Os conteúdos dão delimitação ao campo de idéias em torno do qual a obra vai girar. Estão ligados à vida cotidiana na forma de uma representação, isto é, são retirados do cotidiano e reapresentados no roteiro proposto. Já as aberturas garantem que os participantes da obra possam agir e criar saídas para as questões propostas pelo conteúdo.

Os roteiros dos *happenings* de Allan Kaprow apresentam variados níveis de conteúdo e de abertura. Assim, como a participação se manifesta através das aberturas que o roteiro apresenta, florescendo em meio à delimitação de um campo através de suas brechas, o formato da participação aparece como um produto direto da dinâmica entre conteúdo e abertura do roteiro.

Vamos analisar três roteiros a fim de entender um pouco melhor como essa dinâmica se materializa em possibilidades de participação.

Household foi um *happening* elaborado sob a encomenda da Universidade de Cornell, que solicitou a Kaprow um *happening* para ser realizado num festival de artes. O roteiro foi elaborado em fevereiro de 1964 e o *happening* foi realizado em 03 de maio do mesmo ano. Não é prevista uma platéia. No dia anterior à sua realização, como de praxe, os participantes tomaram parte numa reunião em que o *happening* foi discutido e as funções foram distribuídas. O local escolhido por Kaprow foi o depósito de lixo de *Ithaca City*.

Household

Cenário

Um depósito de lixo desolado, fora da área urbana. Há lixo por todo o entorno, por vezes soltando fumaça. Trechos do depósito são circundados por um tapume de latão velho e vermelho. Árvores circundam o resto.

Seqüência de eventos

1
11 da manhã. Homens constrói torre de madeira sobre um monte de lixo. Mastros erguidos sem organização aparente são presos em torno disso.

Mulheres constroem um ninho de brotos e cordas sobre outro monte. Em torno do ninho, em um varal, elas penduram camisas velhas.

2
2 da tarde. Carros chegam, guinchando destroços de carros que soltam fumaça, estacionam fora do depósito, pessoas saem.

Homens e mulheres trabalham na torre e no ninho.

3
Pessoas espalham-se pelo depósito, escondidas pelas árvores ou pelos muros de latão, esperam.

Mulheres entram no ninho e gritam como pássaros.

Homens vão até os destroços de automóveis que soltam fumaça, rolam-nos pelo depósito, cobrem-nos com geléia de morango.

4
Vozes de pessoas dizem “Hey! Hey! Hey!” por todo o depósito.

Homens vão até as mulheres, vestem as camisas, agacham-se e passam a assisti-las.

As pessoas, muito vagarosamente, começam a ir em direção aos carros, ainda dizendo “Hey! Hey!”.

As mulheres gritam.

5
Mulheres vão até os carros e lambem a geléia.

Homens destroem o ninho, gritando e amaldiçoando, rogando pragas.

Pessoas, chegando perto, começam a bater em panelas e assopram apitos policiais em conjunto.

6
Homens voltam a onde estão as mulheres, nos destroços, arrancam-nas de lá, comem geléia com os dedos, passam pão nas coisas grudentas, colocam os pedaços na boca.

Mulheres gritam para homens: “bastardos! Bastardos!”.

Pessoas avançam, batendo e apitando.

7
Mulheres destroem a torre e os mastros dos homens, aos prantos, berrando “Vejam isso! Vejam isso!”.

Homens comem pão.

Pessoas avançam, batendo e apitando.

8
Mulheres vão até os montes de lixo que soltam fumaça, chamam docemente os homens “venham, venham”.

Homens espalham-se, arrastando-se lentamente para atacar de tocaia as mulheres.

Pessoas avançam, batendo e apitando.

9
Mulheres pulam os homens, arrancam as camisas (dos homens) e lançam-nas no lixo que solta fumaça, correm ao monte onde havia a torre.

Homens rolam pelo chão, chorando ruidosamente: “Hee! Hee! Hee! Haw! Haw!”.
Pessoas avançam, batendo e apitando.

10
Mulheres tiram suas blusas, balançam-nas sobre a cabeça como bandeiras, cada uma cantando sua própria melodia rock-and-roll e dançando como em seus sonhos.

Homens jogam labaredas vermelhas nos montes de lixo que soltam fumaça.

Pessoas circundam os carros-com-geléia-que-soltam-fumaça, silenciam-se, agacham-se e comem sanduíches de geléia.

11
Homens vão aos destroços, pegam marretas das pessoas,
Começam a demolir os carros.

Mulheres assistem à distância e aplaudem os homens a cada batida.

Pessoas comem silenciosamente e assistem.

12
Homens levantam com macacos os carros, tiram as rodas, colocam fogo nelas,
Sentam para assistir, acendem cigarros.

Pessoas acendem cigarros, assistem os carros queimarem.

Mulheres correm em torno da área em que está o lixo, chacoalhando suas blusas,
Alegremente dizendo: “Tchau! Tchau! Tchau!”, entram nos carros,
Dirigem e fazem muito barulho com as buzinas, até tornarem-se inaudíveis.

13
Todos fumam silenciosamente e assistem os carros queimarem até o fim.

Eles então saem lentamente.
(KAPROW, 1966c, 8. Tradução minha)

FIGURA 36 – Participantes em *Household*, 1964.

O conteúdo que esse roteiro apresenta é repleto de informações. Essas informações são organizadas e apresentadas dentro de uma lógica coerente e de fácil identificação. Constrói-se no roteiro uma imagem da oposição entre os gêneros masculino e feminino, propondo uma exploração dos clichês socialmente estabelecidos para cada um desses gêneros. Dessa forma, temos a construção da torre por parte dos homens, remetendo ao poder de edificação e de fundação da família identificado com a idéia de masculinidade. A torre, que remete ao falo, em oposição ao receptivo ninho feminino. Mulheres que assistem à distância a exibição da força masculina, enquanto os homens marretam os carros. Os próprios carros, por sua vez, símbolos da sociedade e do sistema que instaura e reforça esses clichês, que Kaprow acredita estarem obsoletos.

O roteiro apresenta, portanto, uma linha narrativa fabular, que deverá ser seguida dentro do happening que ele embasa. Essa linha inicia na instalação dos dois grupos, que se constituem ao delimitarem um espaço particular e característico, que remete ao grupo através de uma metáfora. Instala-se, então, um conflito, um confronto entre essas duas forças. Esse conflito é disparado no momento número 5, quando as mulheres lambem a geléia aplicada pelos homens nos carros, numa alusão à libertação sexual feminina. Esse conflito se desenvolve e, então se dissolve. Não existe uma resolução ou uma reviravolta, mas apenas um retorno ao estado anterior.

FIGURA 37 – Homens constroem a torre em *Household*, 1964.

Esse estado que retorna, porém, tem seu caráter intrínseco revelado pela encenação dessa breve batalha. Kaprow intencionou revelar aos participantes de seu happening algumas características que constituem esse caráter. Ao atuar dentro desse contexto cotidiano transformado pelas imagens metaforizadas, ao imitar seu próprio comportamento dentro de uma situação "disfarçada", que progressivamente revela através da participação suas similaridades à situação real, homens e mulheres podem repensar seu posicionamento frente às questões de gênero e àquilo que elas tem de perverso e que está oculto sob o manto da naturalidade do cotidiano.

O campo das idéias em torno do qual os participantes poderão atuar é, portanto, bem restrito. Isso porque o roteiro constrói-se sobre uma mensagem específica que deve ser transmitida (a perversidade oculta), um posicionamento do autor que ele deseja desvelar aos participantes da obra. A obra constrói-se na busca de revelar um discurso. Em termos de conteúdo, o roteiro de *Household* é bastante incrementado. Muitas informações colaboram e concorrem entre si para construírem a possibilidade de construção, por parte do participante, da mensagem previamente elaborada e disseminada pelo roteiro.

Esse happening de Kaprow portanto, é uma obra que *quer falar*. Ela tem um sentido determinado, tem uma idéia a transmitir.

Birds (KAPROW, 1966c, 6) é um *happening* cujo roteiro foi escrito por Kaprow um mês antes daquele de *Household*, em janeiro de 1964. Os dois trabalhos são muito aparentados: há, em *Birds*, a divisão em grupos de homens e mulheres que se apresentam em estado de oposição, transitam para o estado de conflito e, então, esse conflito dissolve-se repentinamente. Há também a presença de um terceiro caractere, que no caso não é um grupo mas sim um único homem, que assume o papel de elemento exterior à relação dual de gêneros e a contextualiza - e ao seu conflito - no seio da sociedade. Em *Birds,* os homens trabalham na construção de um muro de pedras; as mulheres estão no topo de árvores das quais pendem móveis velhos e pedaços de madeira. O homem vende pão (com geléia). Ou seja, a fábula de *Birds* assenta-se sobre a mesma estrutura

da fábula narrada em *Household*. Mas *Household* parece uma versão mais explícita de *Birds*.

Allan Kaprow não escolheu levar essas histórias e suas mensagens a possíveis espectadores por outro meio que não o *happening*; não escolheu relatar-nos através da literatura as condições das questões de gênero em seu tempo. Também não desenhou ou pintou essa batalha dos sexos ou fez dela um filme. Ele optou por levar a mensagem que gostaria de transmitir para as outras pessoas através do engajamento físico e mental dessas pessoas num processo de atualização de sua história.

FIGURA 38 – *Birds*, 1964.

Mas nem sempre os roteiros dos happenings de Kaprow sugerem uma fábula, uma história fechada e definida. Existem diferenças de graus, por vezes sutis, por vezes radicais, entre os níveis de fabulação encontrados nos roteiros. Vejamos mais um exemplo, que varia sutilmente de *Household*.

Paper é um *happening* cujo roteiro foi redigido em março de 1964.

<u>Cenário</u>

Um estacionamento com três divisões. (Durante segunda à tarde e sábado, cada participante deve amassar folhas de um jornal inteiro e espalhá-lo pela porção oriental do lote). Um gravador está próximo ao centro e dez barris de metal estão colocados em linha nos limites do lado oriental.

<u>Eventos</u>

1 A moça dançante chega, põe uma gravação de rock-and-roll, dança.

Varredores (25, do sexo masculino) chegam com vassouras, varrem mecanicamente o papel em linha, em direção ao lado oeste.

2 Homens do barril (10) chegam e vagarosamente rolam os barris em direção aos varredores. Quando encontram uma parede, revertem a direção.

Moça dança.

Carros (25) entram com meio-minuto de intervalo, faróis acesos, andando vagarosamente como carros funerários; cada um descarrega um corpo (mulher) que rola aos varredores e se torna parte do lixo.

3 Carros saem.

Barris fazem estrondo.

Moça dança.

Carros voltam, andando mais rápido, procuram uma vaga para estacionar, guincham para parar.

4 Motoristas descem dos carros, correm de maneira selvagem até outro carro gritando “ei! Ei!”, entram no próximo carro. Repetir isso duas vezes (na terceira vez eles estão nos próprios carros). Os passos da corrida ecoando, carros fecham as portas.

Barris fazem estrondo.

Moça dança.

Motoristas esperam um minuto, mantêm a buzina pressionada por um minuto.

Barris param.

5 Corpos em meio ao monte de papel levantam-se, lutam violentamente com varredores, que sucumbem

Moça dança.

Pessoas dos barris sobem neles e começam a dançar.

Mulheres começam a dançar também, passam por entre as pessoas dos barris e perversamente puxam-nos para o chão.

6 As mulheres colocam lixo nos barris.

Caminhão entra.

Moça dança.

7 Mulheres e o motorista do caminhão colocam barris e vassouras no caminhão e em seguida sobem nele. O motorista dirige alegremente fazendo curvas, dizendo "Adeus, adeus, até mais!"

Moça dança.

8 Um minuto de silêncio, exceto pela moça que dança.

9 Moça dançante aumenta o volume, passa por entre os corpos caídos, se ajoelha, beija-os carinhosamente nos lábios, então continua caminhando.

10 Carros ligam os motores, um depois do outro, passam por entre os corpos, colocam-nos nos carros e saem.
(MEYER-HERMANN, 2008, 170. Tradução minha)

Como podemos ver, esse roteiro também se propõe a ser uma narrativa. Durante os momentos um e dois, os grupos iniciam seu trabalho e se "apresentam", se instalam dentro de suas funções. A partir do momento número três, com a entrada dos carros em alta velocidade, o estrondo dos barris e o buzinaço, instala-se um conflito que deságua na luta entre as "mulheres-lixo" e os varredores, que são derrotados. Tudo então vira uma festa.

Considerando o *zeitgeist* em que foi produzida, podemos considerar que a peça também apresenta uma discussão sobre a questão de gênero, apontando para uma libertação da mulher. Entretanto, o roteiro não manifesta por si um posicionamento muito definido, como acontece em *Household*. Trata-se de um roteiro mais aberto , que delimita com menos precisão o campo de idéias dentro do qual vão atuar os participantes. Pensando em termos de figuração, *Paper* seria mais abstrato que *Household*, permitindo assim uma interpretação e conseqüente atuação do participante menos direcionada.

FIGURA 39 – Allan Kaprow, *Calling*, 1965.

CALLING

A Happening for performers only.
Tentatively scheduled for Saturday,
August 21, and Sunday, August 22.

Those interested in participating
may call Allan Kaprow (telephone:
516, OR 1-6735) on Tuesday, August
17, from 9 AM to 10 PM.

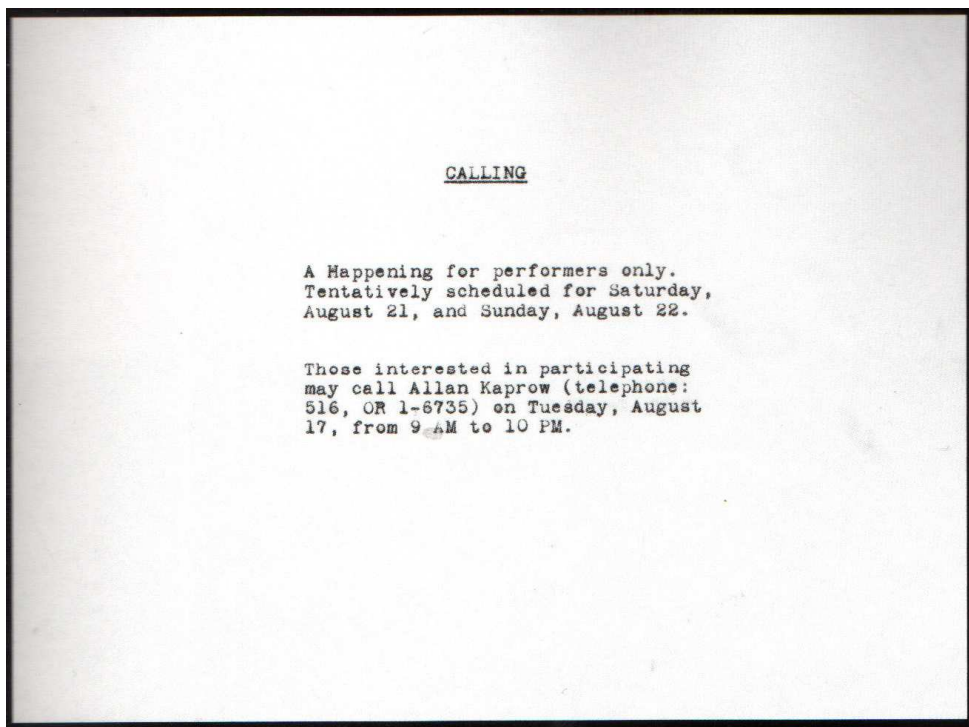



FIGURA 40 – Convite para *Calling*, 1965.

Em *Paper*, vemos novamente a divisão dos participantes em diferentes grupos. O que caracteriza cada um dos grupos nesse roteiro é a ação que eles executam: a “moça dançante” dança, enquanto os “motoristas” dirigem carros e os “homens do barril” manipulam os barris. O fato de realizar essas ações não é determinante de um caráter, de uma caracterização psicológica ou social. Ao contrário, em *Household*, a divisão entre “mulheres” e “homens” carrega consigo todo o sentido construído ao longo da história da humanidade. Exceção, em *Paper*, para as “mulheres lixo”, cuja função constrói-se por uma imagem que revela um posicionamento ideológico claro.

Michael Kirby, diretor teatral e teórico americano contemporâneo de Kaprow disse, numa tentativa de definição, que um happening é “uma forma propositalmente composta de teatro em que diversos elementos alógicos, inclusive performance não-matricial, são organizados em estrutura compartimentada (KIRBY: 1965a: 21)”. Kirby não está falando desse happening com o qual estamos trabalhando por ora. Entretanto, sua definição de performance matricial ou não-matricial poderá nos ajudar a compreender a participação dentro dessas obras.

Kirby define a performance nos termos de um continuum que parte da não-representação, forma mais simples de performance, e chega à representação, forma mais complexa. Para explicitar essa idéia, ele elabora a seguinte tabela:

NOT-ACTING				ACTING
Nonmatrixed Performing	Symbolized Matrix	Received Acting	Simple Acting	Complex Acting

Não-representação				Representação
Performance não-matricial	Matriz simbolizada	Representação recebida	Representação simples	Representação complexa

FIGURA 41 – O continuum não-representação – representação de Kirby

A performance da não-representação acontece, para Kirby, especialmente em diversas formas de dança e em algumas funções do teatro-oriental como o koken, do kabuki, que entra em cena, arruma alguns objetos, auxilia nas trocas de figurino e se retira. Ele esteve em cena, compôs com os outros elementos do espetáculo. Ele é um signo, porém, não está fingindo ou simulando nada. Não está representando.

Kirby faz questão de definir a representação nos termos da presença ou ausência de uma matriz porque, segundo ele, "matriz é um conceito mais amplo e inclusivo do que a atividade do performer, e uma pessoa pode ter sua atuação determinada por uma matriz sem representar.(KIRBY, 1965b: 26)" É o caso, por exemplo, de uma pessoa comum, caminhando pelo palco sem o objetivo de representar algo. Um faxineiro, por exemplo. Um espectador desavisado e inesperado, ao ver aquela pessoa sobre o palco pode considerar que se trata de um ator em cena, pois os elementos referenciais que constituem aquele espaço enquanto um palco - lugar geralmente ocupado pela representação - estão presentes. O contexto em que o faxineiro se encontra, nesse caso, é a matriz que condiciona sua atuação sob o ponto de vista do espectador.

O exemplo dado acima, caso acontecesse dentro de uma situação de arte performática, seria um bom exemplo de *matriz simbolizada*. Na matriz simbolizada, os elementos referenciais aparecem em cena - diferentemente do caso da performance não-matricial - porém não condicionam a atuação do performer em si, mas a determinam sob o ponto de vista de quem o assiste. Peças de figurino são um bom exemplo de elementos referenciais que atuam dessa maneira. Pensemos em um ator que não faz nenhum esforço para imitar, simular, agir como outro que não ele próprio. Porém, ele traz em sua cabeça uma coroa. A coroa é uma matriz que direciona a interpretação do espectador no sentido de que aquele performer está em cena representando um rei. Porém, ele não representa o rei. Assim, as informações apresentadas pelas matrizes podem contrastar com as informações transmitidas pela atuação do performer: o homem que tem uma coroa mas não age como um rei não é, necessariamente, um rei.

No mês de fevereiro do ano de 2009 realizei uma performance-exercício a fim de testar os limites desse tipo de atuação apontado por Kirby. O trabalho, intitulado “Coleção Kirby - exercíco nº1: Thaíse Nardim não coxeia” baseou-se no exemplo utilizado por Kirby para ilustrar as possibilidades da performance de matriz simbolizada: ele relata como o performer “principal“ do espetáculo “Oedipus, a New Work”, de John Perreault, utiliza uma tala de madeira amarrada ao seu tornozelo que força-o a mancar, como Édipo. Segundo Kirby, o fato de o performer não estar simulando que está mancando mas sim estar mancando “de verdade” por conta da tala, garante que ele não esteja em situação de representação. No mais, a claudicância seria uma matriz com referência à personagem Édipo.

Assim, elegi o evento “V Festival de Apartamento” como local de experimentação. Trata-se de um evento independente de performance art, baseado no conceito neoísta de *apartment festival,* cuja quinta edição foi realizada na cidade de São Paulo em espaço cedido por mim, em minha casa. Conseqüentemente, estabelecia-se com a realização do festival um *lócus* performático, com a presença de muitos performers e pessoas relacionadas ao meio, ao mesmo tempo em que haviam conhecidos meus, pelo fato de se tratar de minha residência, e pessoas desconhecidas.

Vestida casualmente, amarrei uma grande tala à perna esquerda, e envolvi-a com um tecido preto. A tala não se aparentava com uma tala verdadeira, que estivesse ali por conta de um machucado. Ao mesmo tempo, não se parecia com nada exatamente. As pessoas minhas conhecidas sabiam que eu havia passado recentemente por um tratamento sério nos joelhos, que me deixara em repouso por algumas semanas até aproximadamente uma semana antes do festival. As demais não tinham essa informação.

Foram aproximadamente doze horas de evento, das quais passei cerca de dez utilizando a tala e agindo normalmente, dentro do possível. Levava comigo um gravador de voz, que utilizei para gravar as minhas próprias impressões sobre a reação daqueles que me viam. Quando alguém me questionava sobre o

significado da tala de forma que fosse impossível apenas deixar a situação como estava (por muitas vezes consegui fazer isso, despistando o curioso), eu a levava para um lugar retirado e tocava as minhas gravações, revelando minhas intenções.

Através desse trabalho pude notar que a matriz da situação, o contexto de um festival de performance, foi muito forte. Muitas vezes as pessoas simplesmente me viram e sequer revelaram estranhamento em relação àquela coisa estranha amarrada em minha perna. A idéia de que é um espaço em que se pode tudo, freqüentado por pessoas das quais de pode esperar atitudes diferenciadas, ousadas, estranhas, foi dominante. Apenas algumas pessoas vieram me perguntar se por acaso aquilo se tratava de uma performance. Uns dois ou três conhecidos questionaram a situação dos meus joelhos. Uma pessoa, mãe de uma performer, me ajudou a carregar uma cadeira escada acima por ter acreditado que eu estava machucada.

Apesar de ter sido uma experimentação muito interessante sobre as matrizes referentes à idéia de um festival de performance, do performer e das obras performáticas, faltou-me, ao elaborar o trabalho, clareza sobre o fato de que, para testar as possibilidades do conceito de Kirby, faltava-me o essencial: uma situação que remetesse de alguma maneira à representação. Esse elemento não está em jogo na atuação dentro de uma performance como a que realizei, que trabalhou justamente sobre a representação nula. Sem nenhuma referência à representação, foi impossível testar os limites da performance de matriz simbolizada, e o trabalho voltou-se para outros questionamentos.

O próximo passo na linha que segue da não-representação em direção à representação é a representação recebida. Trata-se de um nível muito próximo à idéia de matriz simbolizada mas, nesse caso, o poder referencial sai do objeto ou da situação e migra para o corpo do performer. Ele, porém, continua sem fingir. Apenas faz o que lhe é pedido pelo diretor dentro de um contexto específico. Seria o caso, por exemplo, de um grupo de jovens que dançam na pista de uma boate, dentro de uma cena teatral. Aquelas pessoas não estão fingindo que são

outras pessoas dançando. Apenas estão fazendo ações que lhe foram prescritas, e essas ações levam os espectadores a crer que se tratam de performers representando.

Já a representação simples se define pela presença de alguma intenção de representação por parte do performer na dimensão física ou na dimensão emocional. E para que se alcance o nível da representação complexa, é preciso uma performance que englobe essas duas dimensões, em que se contemple diversos elementos representados. Quanto mais campos a intenção de representar do performer abranger, quanto mais elementos, mais complexa a representação será.

A classificação de Kirby levanta-nos uma questão: qual a diferença do que faz o participante do happening e do que faz o performer em um espetáculo? Peguemos o roteiro de um happening como *Household.* Podemos imaginá-lo reproduzido por um grupo de atores, como um espetáculo teatral? Sim, e com facilidade. Aliás, essa é nossa tendência, pois em nosso repertório nos faltam imagens de como seja um happening sendo executado, enquanto nos sobram as de espetáculos teatrais ou outras artes de representação. Em muitas recriações contemporâneas das obras de Kaprow, algumas das quais encontram-se disponíveis em vídeo na internet, o que se vê é uma atitude representativa por parte daqueles que a recriam em ação. Apesar de estarem realizando as mesmas ações previstas por Kaprow, existe em seu corpo uma energia cujo vetor sai da pessoa e direciona-se para fora daquilo que está vivendo. Uma intenção de representar, mesmo que seja para comunicar que está reproduzindo um "*happening*", comunicar para a câmera como aquele *happening* é divertido. Isso acontece provavelmente pelo desconhecimento da obra e pela falta de contato com o pensamento do artista, e é justamente o que ele tentava evitar promovendo encontros prévios à realização do happening.

Mas como pensar a representação no happening levado a cabo conforme o previsto por Kaprow, isto é, no Happening do qual as pessoas são estimuladas a simplesmente participar?

FIGURAS 42 e 43 – Allan Kaprow (de camisa azul) em *Tree*, de sua autoria, 1963.

Em seu livro "*A formalist theatre*", Michael Kirby (1987) estabelece as diferenças entre o teatro e outras formas de comunicação públicas, como palestras ou leituras de documentos, por exemplo. Segundo ele, o ato de representar não faz, sozinho, uma peça de teatro. É preciso que haja, por parte daqueles que constroem e apresentam a obra, a intenção de afetar. O próprio Kirby nota que as obras de Allan Kaprow, por vezes - como é o caso das que estamos olhando agora - são obras em que pessoas representam, tendo como objetivo afetar - mas afetar *a si mesmas*. Segundo Kirby é preciso, para que haja teatro, haver a intenção de, através da representação, afetar uma audiência.

(Novamente uma questão se levanta da comparação desse *happening* com o teatro: não seria uma representação desse gênero similar ao início do processo de ensaios de uma peça, mais especificamente aos laboratórios e

vivências, em que não existe no ator exatamente ou puramente a intenção de afetar, mas sim de explorar o universo com o qual ele trabalhará dali em diante, ser afetado por ele? Voltaremos a essa questão mais tarde.)

Essa definição de Kirby auxilia bastante na compreensão do fazer do participante dentro de uma dessas obras que solicitam a participação. Os roteiros de Kaprow conduzem o participante à representação, ou melhor, conduzem o participante à intenção de uma representação apenas até o ponto em que essa representação tem serventia para seu intuito maior, que é a promoção de uma vivência em torno de um determinado assunto ou problema.

Sugerir um tipo de representação é um bom artifício para promover a participação quando ela nunca foi praticada na história da arte recente. A representação envolve o participante num trabalho que ele conhece bem e no qual ele está protegido de todos os perigos da participação pela capa das matrizes.

FIGURA 44 – Allan Kaprow em *Tree*, de sua autoria, 1963.

Visto que as ações que compõem o roteiro são programadas para estimularem uma certa representação, que é feita pra para si e não para outrem, também o trabalho do artista que as organiza diferencia-se do trabalho de um dramaturgo. Seja na construção de um texto de encadeamento dramático ou de uma forma mais livre da idéia de ação, conflito, fábula, de um texto que revela seu sentido com clareza ou de uma dramaturgia para ser sentida, a preocupação do dramaturgo não costuma estar em fazer de seu trabalho um instrumento pedagógico para aqueles que o interpretam[1].

Existe sim, por parte do dramaturgo, uma confiança de que, sendo a peça escrita por ele um *rastro* de uma experiência que ele sofreu, ela possa também afetar os atores que nela trabalharão. Eles então sofrem suas próprias experiências e, enfim, afetam sua platéia. Mas nesse processo os atores não estão submetidos a um direcionamento pedagógico em torno de um conteúdo específico.

O que Kaprow buscou ao privilegiar o happening enquanto forma de transmitir suas idéias - em detrimento da literatura, do cinema, do teatro - está diretamente ligado á filosofia de Dewey e à sua noção de aprendizagem pela experiência. Aparentemente, a tentativa de Kaprow seria a de conduzir artificialmente os participantes ao que Dewey definiu como *experiência*. Porém, a participação no *happening* não corresponde apenas à parte do processo de obtenção de conhecimento que corresponde à experiência. Ela engloba também a própria *dúvida*, o elemento desestabilizador que partida ao processo do conhecer.

Jeff Keley afirmou que, enquanto para Dewey a arte era o paradigma do que seria uma experiência autêntica, para Kaprow a participação seria esse paradigma, por trazer para a idéia de experiência enquadramentos sociais e o psicológicos. Porém, embora a questão social e psicológica seja absolutamente determinante na obra de Kaprow e condicione a superação de Dewey que ela apresenta, a superação de fato reside em fazer do processo de dúvida um

[1] Uma exceção, por exemplo, seriam as peças didáticas de Brecht, cuja representação era instrumento para que os atores pudessem familiariza-se com a linguagem do dramaturgo.

processo construído através da participação. Kaprow estende a idéia de experiência dentro do processo de obtenção do conhecimento para além dos limites marcados por Dewey.

Quando um roteiro solicita que uma ação seja realizada, ele pode definir sua execução em diversos níveis. Como colocamos, o roteiro de um happening como os que vimos é repleto de informações, a fim de garantir a representação da fábula do começo ao fim. Mas não se tratam, certamente, de roteiros fechados, partiturizados, que planejam a participação de maneira pormenorizada. A abertura, nesse caso, *sugere* ao participante determinadas resoluções para a execução das ações previstas. Cabe a ele resolver a maneira de fazer aquilo que é determinado.

Alguns happenings porém, especialmente após 1964, apresentam-se menos preocupação com uma estrutura narrativa, apontando para a produção subseqüente de Kaprow. É o caso de *Soap*, escrito em 1965 sob encomenda da Florida State University**,** realizado em Sarasota em 3 e 4 de fevereiro de 1965.

Primeira manhã:
Roupas sujas por micção.

Primeira noite:
roupas lavadas

(no mar)
(na lavanderia)

Segunda manhã:
Carros sujos com geléia
em uma rua movimentada

carros limpos
(em um estacionamento)
(em um lava-carros)

Segunda noite:
Corpos sujos com geléia

Corpos enterrados em covas
na orla marítima

Corpos limpos pela maré
(Kaprow, 1966c, 12. Tradução minha.)

Já de saída podemos perceber uma grande diferença entre esse roteiro e aqueles que analisamos anteriormente. Sua escritura é mais sucinta, apresentando apenas as ações que devem ser executadas, sem dotá-las de qualidades – ele não explicita se o participante deve sujar seu corpo com geléia alegremente, vagarosamente, muito ou pouco.

As qualidades formam as estruturas mais superficiais de um texto, e ao livrar seu roteiro delas Kaprow deixa em aberto vários estratos de significação que serão completados pela prática da participação. Ao executar esse tipo de roteiro, o participante tem a possibilidade de construir uma experiência bastante particular. Ao realizar as ações ele preenche o espaço deixado como uma lacuna pelo autor, dotando-as de qualidades através da forma como as concretiza.

Isso não significa, entretanto, que o autor esteja renunciando a certa condução do trabalho e à sua utilização como plataforma para um processo de aprendizagem por parte daqueles que participam. Mesmo o fato de ele oferecer duas sugestões de resolução para cada ação (lavar as roupas no mar OU na lavanderia), uma estratégia que não vimos nos roteiros anteriores, deve ser encarado não como uma abertura, mas como uma determinação de campo. Visto

que o roteiro foi elaborado para ser executado coletivamente, embora preveja ações individuais e em dupla, a existência de duas possibilidades distintas de realização acrescenta ao processo informações através da comparação entre as experiências dos diversos componentes do grupo e pela diferença possível que a leitura das duas sugestões no corpo do roteiro revelam.

FIGURA 45 – Allan Kaprow, *Record II*. 1968.

Por outro lado, as qualidades da matéria que é reelaborada pelos participantes conduzindo-os à aprendizagem é completamente diferente daquela da matéria dos happenings analisados anteriormente. O conteúdo, a informação, são materiais do campo da razão. A abertura, por sua vez, pertence ao campo do sensível, visto que no *happening* é através dela que o indivíduo investe suas energias através do engajamento físico. Quanto mais abertura, mais espaço para esse "físico" revelar-se e mesmo subverter-se. Conforme diminui o número de informação presente no roteiro, portanto, aumenta o espaço da participação não apenas no sentido de que o participante pode criar mais coisas, mas também no sentido de que ele pode experimentar mais a si próprio e às suas possibilidades de criar coisas.

É então que, ao oferecer ao participante a possibilidade de experimentar mais a si próprio, às suas diversas faculdades, aos seus diferentes modos de criar, Kaprow se aproxima verdadeiramente da vida. Esse tipo de trabalho, que vai evoluir e culminar na realização das *Atividades,* deixa de encarar a vida como material ou forma, como algo passível de representação através das idéias, das mensagens. Passa então a tratá-la como um campo de forças, em que as forças diversas afetam e arrebatam o indivíduo sem necessariamente implicar numa racionalização como a que é exaltada pelo sistema produtivo em que ele se insere.

Com esses happenings, Kaprow começa a aproximar seu trabalho de uma prática que inclui o indivíduo – o outro, o participante – com liberdade, o que mais que nunca o permite criar partindo de si próprio, de seus desejos. A potência de vida do ser humano é uma potência criativa, pois construir a existência, dia-a-dia, é criar: criar formas, criar meios, criar soluções. Porém, no processo de existência dos indivíduos inseridos em um sistema produtivo como o que estava em voga então, e que hoje se manifesta reformado, a criação da existência foi mecanizada e racionalizada, submetida a regras que são determinadas pelos interesses do regime, e dessa maneira fomos inundados pelos objetivos, pelas metas e pelo deadline. A participação que olha para a vida da maneira que

Kaprow começa a olhar será um espaço importante para que os indivíduos tragam novamente à baila da criação individual do cotidiano sua subjetividade o que, mesmo sendo a subjetividade em grande parcela atravessada pelas construções sociais, já significa um grande passo na direção da democratização da criação artística.

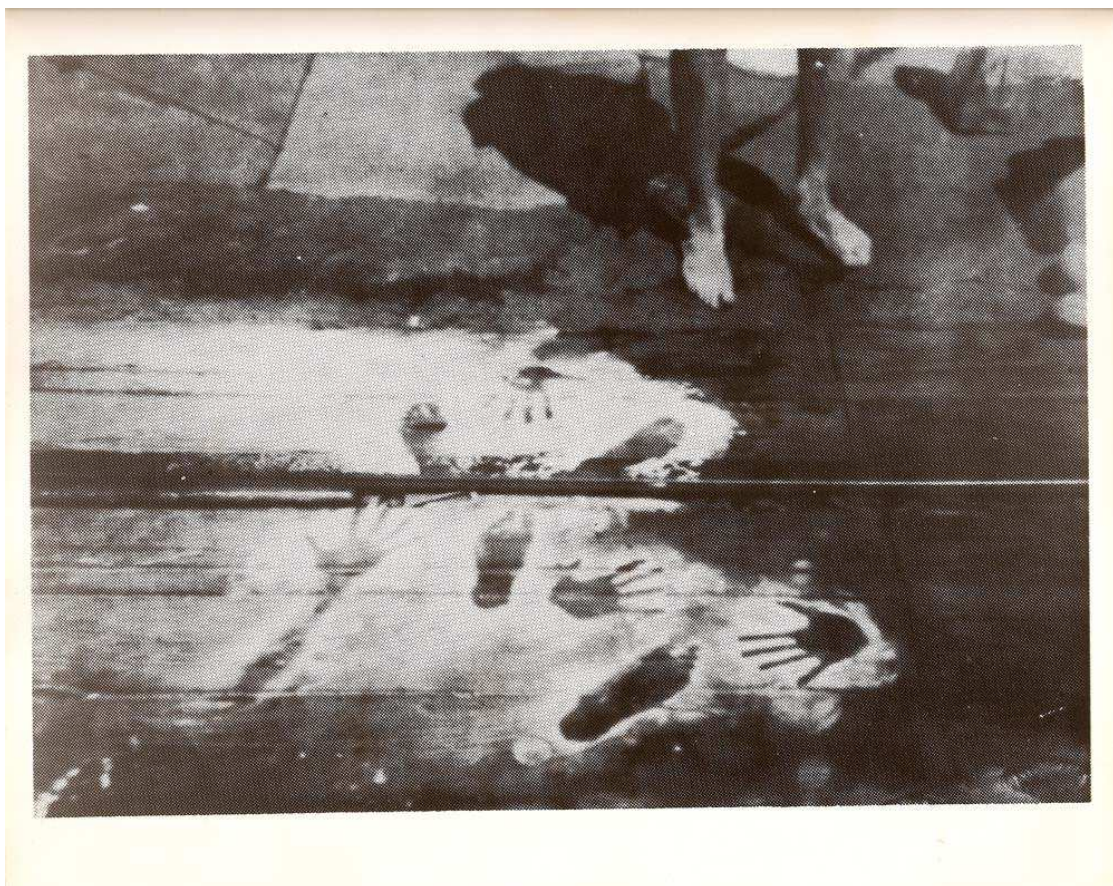



FIGURA 46 – Allan Kaprow, *Shape*, 1969

As Atividades aprofundam e desenvolvem essas questões, conduzindo as criações de Kaprow cada vez mais para perto da vida, e conduzindo a vida do participante cada vez mais para perto da arte – não a arte das instituições, das revistas e dos museus, mas a arte que “abraça a vida como uma potência de criação”. (ROLNIK, 2006).

FIGURA 47 – Allan Kaprow, *Course*, 1969.

2.2 - Atividades

Em fevereiro de 1972, Kaprow e seus alunos da CalArts dirigiram-se a um vale próximo ao campus da universidade, e lá executaram o roteiro abaixo:

(leito de rio seco)

molhando uma pedra
carregando-a rio abaixo até que esteja seca
largando-a

escolhendo, lá, outra pedra
molhando-a
carregando rio acima até secar
largando-a
(KELLEY, 2004, 168. Tradução minha.)

O roteiro dessa Atividade apresenta texto simples e claro, sugerindo três ações: o leitor é chamado a molhar uma pedra e carregá-la leito abaixo, até que ela esteja seca, e então abandoná-la. Depois, pede-se que faça o mesmo, na direção inversa. Além da ação, é sugerido apenas o local em que deve realizar-se o evento: o leito seco de um rio. Os participantes, nesse caso os estudantes e seu professor, Kaprow, tem grande liberdade de escolha dentro desse breve roteiro de ações: pode-se escolher a pedra de acordo com seus critérios, escolher como e onde molhá-la, como carregá-la, qual trecho do leito percorrer, e ainda onde deixá-la.

Muitas escolhas a serem feitas: o tamanho e peso da pedra, sua cor, sua textura. Como molhá-la, visto que o rio está seco: suor, saliva, urina, sempre o corpo como fonte. Antes de escolher, entretanto, é preciso notas as possibilidades, perceber a si e a situação. Perceber a pedra e como a relaciono

com meu corpo, perceber se há conforto ou incômodo. Perceber os meus fluidos corporais, líquidos que, como água, evaporarão por conta do calor.

FIGURA 48 – o cenário original de Easy, em Valencia.

A essência da Atividade, seu élan, que a caracteriza enquanto tal e a diferencia de um happening, está descrito na passagem acima. Enquanto nos happenings a participação é uma oportunidade construir um conhecimento, envolvendo níveis de representação e criação que conduzem à reelaboração e à aprendizagem de conteúdos, nas atividades a tônica desloca-se para o *perceber.*

No caso de ***Easy,*** a Atividade cujo roteiro apresentamos acima, há o perceber nas escolhas, conforme vimos, como há ainda o perceber no percurso: quanto tempo leva a pedra para secar? E qual a distância percorrida? Qual dos fluidos leva mais tempo para evaporar? E através das medidas de tempo e de espaço transparece a metáfora essencial deste trabalho: a ligação estabelecida entre o participante e a pedra através da cessão do fluído de um para o outro se desfaz no caminho, sem deixar que reste desse encontro registro material algum: resta apenas aquilo que foi percebido durante.

Como um bom discípulo, ao operar o deslocamento da tônica de sua obra do *fazer* para o *perceber*, Kaprow finalmente destaca-se dos limites do pensamento de seu mestre. Não que a percepção não esteja prevista por Dewey dentro de seu processo de obtenção do conhecimento. Pelo contrário, a “percepção sensitiva” é uma das grandes questões dos Pragmatistas. Ela é aquilo que dá início ao processo de conhecimento, “mas somente no sentido de que o choque de mudança experimentado é o estímulo necessário à investigação, aos atos de comparação que, ao final, vem a produzir o conhecimento” (DEWEY, 1959, 46). A percepção é o estimulo à ação, e não a própria experiência, como defendia o empirismo, escola que o pragmatismo critica e pretende superar.

As Atividades de Kaprow, entretanto, estão organizadas de modo que os participantes percebam e então interrompam o processo, levando consigo, para suas vidas, aquela percepção desconectada de um todo. Ao invés de um “sentido de crescente significado conservado que se acumula em direção a um término que é sentido como a culminação de um processo“ (DEWEY, 1985: 72), como propõe Dewey, a nova experiência de Kaprow compõe-se das lacunas, das incertezas e da imprevisibilidade de diversos *perceberes* que não caminham em uma direção determinada. O participante da Atividade de Kaprow faz, percebe, mas não relaciona ou encontra alguma continuidade de sentido mediato entre uma percepção e outra. O foco não está em conhecer, mas em perceber.

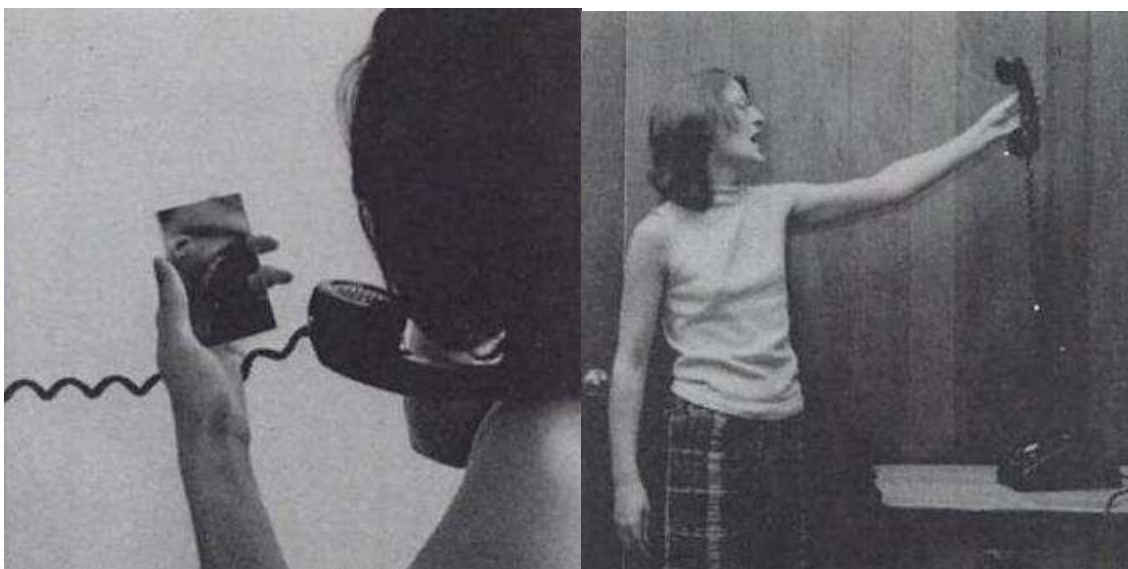
No h*appening* “participativo” de Kaprow, como dissemos, ele buscava transmitir um conhecimento mais ou menos específico para o público de participantes através do auxílio ao seu engajamento no processo de construção desse conhecimento. O conceito de *experiência* de Dewey foi ampliado por ele nesses trabalhos, com a inclusão no padrão da experiência da construção do próprio questionamento que conduz à dúvida e à reflexão. No *happening*, Kaprow inseriu o perceber dentro da idéia de experiência. Nas Atividades, Kaprow isola esse *perceber em ação* a fim de produzir a experiência plena do questionamento.

“Se há algo que parece absurdo [naquilo que se

> percebe], a primeira questão que surge é: Porque é que isso está acontecendo? Porque tenho sido responsável, se tenho sido, por este absurdo? O que estou aprendendo com ele? Agora, como eu não sou um professor enquanto eu estou participando deste tipo de coisa [das atividades], porque eu não sou, eu geralmente não sei as respostas, e então isso se torna uma *experiência* ao invés de uma questão intelectual." (MORGAN, s/d)

Questionamento, nesse caso, não significa somente algo do campo da razão. A experiência proposta por Kaprow nas Atividades é uma experiência do estranhamento, e o estranhamento percorre também o campo do sensível. Essa experiência, inclusive, não chega tão breve numa razão conclusiva porque não enxerga como seu agente aquele corpo puramente biológico de Dewey, mas sim um corpo na relação com uma subjetividade. As operações de uma subjetividade não são unívocas, pelo contrário, são incertas, imprevisíveis e mesmo contraditórias. Enquanto para Dewey o fazer é o reinado do corpo biológico, em que a mente é o instrumento regulador que faz a mediação das relações entre o organismo e o meio, conduzindo à "elaboração da linguagem e a construção de significados, que vão permitindo essa mútua moldagem: do homem ao mundo, do mundo ao homem" (SANTOS, 2007, 69), Kaprow em sua nova obra vai abrir espaços para os fazeres subjetivos, vai dar lugar e importância a desestabilização em si, e não somente à sua resolução e suas consequências.

Não estamos afirmando que não exista a intenção de refletir acerca de algum conteúdo através das Atividades. Mas sim que nelas, a reelaboração, prevista não está programada para hoje, para imediatamente, como acontecia no pensamento de Kaprow quando da elaboração de um *happening*. O foco não é transmitir um conteúdo, mas *identificar as forças que rondam* um certo campo temático e o momento em que elas se chocam com nossas percepções cotidianas. Não há uma tese a ser provada ou lições a serem transmitidas, como num contexto pedagógico formal. Os participantes de um *happening* eram levados a assumir determinadas matrizes, como dissemos, que buscavam garantir que ao fim do evento pudessem sentir a "culminação do processo" e obter conhecimento

acerca de um conteúdo previamente estabelecido pelo artista. Já nas atividades, isso não acontece. Os participantes das Atividades não se envolvem em uma matriz, mas em *situações*, e como elétrons orbitam em torno de um núcleo, um *tema*, a faísca das dúvidas e questionamentos que serão levantados através de suas percepções. Eles levarão essas dúvidas e questionamentos consigo, no retorno à sua vida cotidiana, onde, enfim, poderão reelaborar conteúdos e chegar à conclusões e a novas formas de agir.

FIGURAS 49 e 50 – Registros de Routine, de Allan Kaprow, 1973.

Podemos concluir com tudo que foi dito que Kaprow abandona a idéia Deweyana de “experiência autêntica” ao iniciar seu trabalho com as Atividades, dedicando-se então a construir obras que conduzam os participantes à experiência da dúvida e do questionamento sobre seus fazeres, suas ações, assim como do reconhecimento de ações que tiveram sua essência encoberta pelo cotidiano, através de percepções diferenciadas de si e de recortes de seu dia-a-dia.

__**Hello/Goodbye (1978)**__

A escreve Adeus e Olá
em folhas
entrega as folhas para B

B esperando em algum lugar
lendo as palavras escritas por A

A se aproxima de B
caminhando
diz Olá
ou Adeus
(KAPROW, s/d, 7. Tradução minha.)

As Atividades são obras com caráter de evento, como é também o happening, em que um pequeno grupo de pessoas realiza ações previstas em um roteiro. Diferentemente do happening, entretanto, elas foram realizadas sem que houvesse jamais uma audiência, um grupo destacado daqueles que participavam fazendo que formalizasse uma platéia.

A grande maioria das Atividades foi elaborada para o contexto educacional, para os alunos de Kaprow, mas também foram realizadas Atividades encomendadas por galerias. Os grupos de participantes eram sempre previamente organizados. No caso das Atividades feitas para as disciplinas da faculdade, os participantes eram Kaprow e seus alunos. No outro caso, de Atividades encomendadas, em geral eram solicitados como participantes grupos de profissionais de uma mesma categoria: professores, galeristas etc.

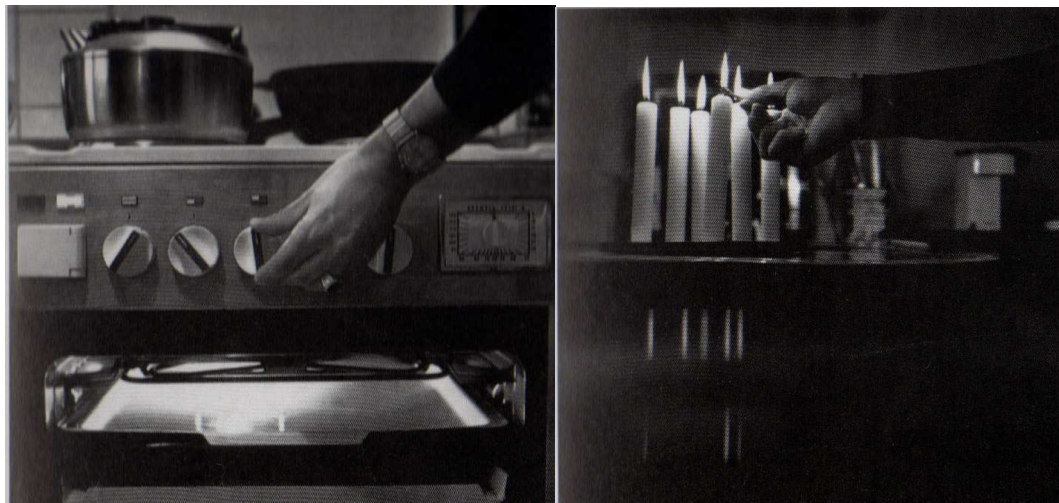
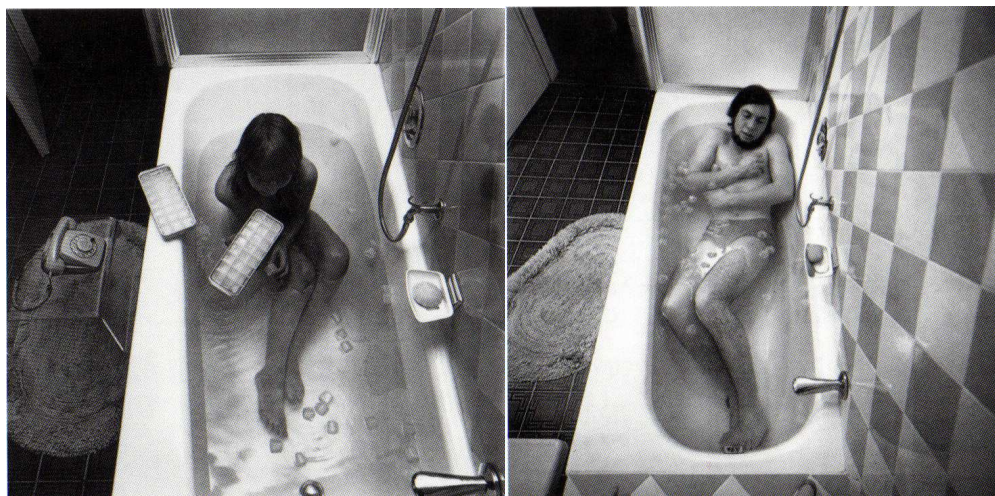
Ao iniciar o projeto de uma Atividade, a primeira coisa feita por Kaprow era a elaboração do roteiro. No caso de uma Atividade encomendada, ele fazia também uma visita ao local e seus arredores, para avaliar possibilidades de

utilização desse espaço – mais como um disparador temático que como espaço físico. Mas muitas atividades eram planejadas para acontecerem em lugares neutros, com características facilmente encontráveis ou, em alguns casos, em espaços à escolha do participante. Vários patrocinadores solicitavam que, por motivos de logística, as Atividades fossem realizadas em suas instalações. Entretanto, Kaprow utilizava dois critérios para a escolha do espaço de uma Atividade: o primeiro, que o espaço fosse a moldura “natural” para as ações que seriam desenvolvidas (a porta da igreja, caso a ação prevista fosse naturalmente realizada lá). O segundo, que o espaço não tivesse nenhuma relação com o que ficou estabelecido como um “espaço de arte”, que não fosse um espaço institucionalizado a arte.

> “Comecei a fazer peças que eram baseadas em um pequeno texto de ações, que só envolviam um punhado de amigos ou estudantes em algum lugar específico - um lugar que não fosse marcado como uma espaço de arte, uma ravina em algum lugar, ou uma rodovia, ou o apartamento de alguém, ou o telefone, ou seja, os lugares da vida cotidiana, não designados como espaços de arte. E o trabalho em si, a ação, o tipo de participação, era distante de qualquer coisa artística assim como o local era”(MORGAN, Op Cit) .

O número de participantes é sempre restrito, cerca de dois ou três por atividade. Mesmo quando o roteiro previa um grande número de ações, elas deviam ser levadas a cabo por diferentes duplas, trios ou pequenos grupos de participantes. Mas o foco das atividades é nas realizações individuais, posteriorment compartilhadas em conversas. Geralmente, tais ações eram realizadas pelos indivíduos reunidos em um mesmo local, mas não é definitivamente uma rega. Algumas Atividades foram elaboradas para serem realizadas à distância por duplas ou trios que posteriormente se encontravam para discutir suas realizações.

Assim como nos happenings, os participantes freqüentavam reuniões

prévias onde o roteiro era lido e discutido. De acordo com a extensão do evento, também podiam ser organizadas reuniões no seu decorrer, interrompendo temporariamente as ações. Em tais reuniões, os participantes podiam falar livremente, na maioria dos casos relatando como as coisas tinham se passado, como tinham executado essa ou aquela ação e o que tinham percebido através daquilo. Após o término das ações previstas, mais uma reunião era realizada e novas discussões aconteciam.

FIGURAS 51 e 52 – Allan Kaprow, *Basic Thermal Units*, 1973: Aumentando a temperatura de um cômodo.

FIGURAS 53 e 54 – Allan Kaprow, *Basic Thermal Units*, 1973: Adicionando gelo e sentindo o corpo frio.

As ações escolhidas por Kaprow para compor as Atividades são ações retiradas do cotidiano, as mais ordinárias possíveis: escovar os dentes, respirar, arrastar uma cadeira até ali, contar seus batimentos cardíacos, dar passagem a alguém na porta do banco. A organização dessas ações dentro do roteiro, sua combinação, é que possibilita que sua realização seja vivida como uma experiência.

Apesar da variedade de formas de organização dos roteiros, podemos encontrar neles alguns padrões, alguns recursos que retornam constantemente. Um deles é a *repetição*, através do qual solicita-se que uma mesma ação seja repetida muitas vezes no decorrer da obra:

Maneuvers (1971)

A e B
Passando
Através do vão da porta
um depois do outro

o outro dizendo "você primeiro"

atravessando novamente
se deslocando no sentido inverso
o primeiro, dizendo "obrigada!"
ficando agradecido

localizando mais quatro portas
repetindo a rotina
(HINDMAN, 1979, 96. Tradução minha)

Neste trecho de Maneuvers, é solicitado a uma dupla de pessoas que

encontrem cinco passagens e executem em cada uma delas as ações previstas. Os participantes, portanto, têm que repetir as seguintes tarefas: 1- Procurar uma passagem; 2- Escolhê-la. 3- Optar entre passar pela porta ou esperar que o outro passe e dizer o texto previsto e fazê-lo; 4- Optar novamente entre passar pela porta ou esperar que o outro passe e dizer o texto previsto.

A repetição aqui isola e põe o foco do participante sobre ações que não costumam merecer destaque cotidianamente: os atos de cortesia. Repetida por cinco vezes, uma ação se revela intensamente para o participante, ela perde seu caráter ordinário e começa a lhe parecer imensa. Há uma sensação de estranhamento e de absurdo, como quando repetimos uma palavra muitas vezes, até que ela perca o sentido e seja apenas mais um som qualquer.

> "Em outras palavras, você experimenta diretamente aquilo que você já sabia na teoria: que a consciência altera o mundo, que as coisas naturais parecem não-naturais uma vez que você as observa, e vice-versa." (KAPROW e KELLEY, 1996, 190).

O absurdo, segundo Kaprow, é um jeito de "parar para rever o que está acontecendo" (MORGAN, Op Cit). Não se trata, porém, de um absurdo existencial, mas apenas da percepção de uma descontinuidade entre os vetores da existência, de uma lacuna obscura entre o que fazemos cotidianamente e o que percebemos desse fazer.

Quando repetimos algo em nossas vidas cotidianas, como a criança que no dever de casa copia as palavras diversas vezes, ou a bailarina que ensaia a coreografia por horas e horas diárias, esperamos obter domínio sobre aquilo. Mas nas atividades, a repetição de algo que supomos dominar conduz a um total esvaziamento de significado, deixando restar um vazio que terá de ser preenchido no retorno à via diária, contrário do esperado. Essa quebra de expectativas em relação a um comportamento ou ao curso dos acontecimentos é uma característica presente nas atividades de uma maneira geral.

Em *Maneuvers*, um modelo comportamental é deslocado do contexto

em que geralmente costuma aparecer e com isso ressaltam-se suas particularidades. Esse uso do deslocamento a fim de revelar aquilo que é deslocado, comum nas Atividades, tem algo de Duchamp e seus ready-mades. Fora de seu contexto normal, os atos de cortesia nem sequer mais podem ser denominados assim, pois - considerando comportamentos adquiridos como bens necessários para a sobrevivência em sociedade - eles perderam seu valor de uso. Entretanto, diferentemente de Duchamp, Kaprow não vai validar a sua obra dentro do contexto artístico como recurso para efetuar esse deslocamento e, com isso, desmitificar a arte. Pelo contrário, ele não deseja relacionar-se com o mundo da arte, ele quer dirigir-se à vida, tratar da vida. Quando o participante reunir novamente "coisa" – as ações que os constituem atos de cortesia, nesse caso – e seu contexto original, estas coisas parecerão descoladas. A ação parecerá, para o indivíduo, alienada de todo o processo cultural que a encobriu. Esse movimento de retorno não existe ou ao menos não é intencional na obra de Duchamp.

A repetição aparece também em *Air Condition*, obra de 1975. Mas aqui, pequenas variações vão sendo introduzidas:

Molhar uma parte do seu corpo com a saliva de alguém
esperar até que seque
de novo e de novo

Molhar outra parte do corpo
assoprar até que seque
de novo e de novo

Molhar ainda uma outra parte
correr até que
seque
de novo e de novo

Repetir
até que a boca seque
até que o corpo esteja molhado
(KAPROW, s/d, 1. Tradução minha.)

Nessa obra, as ações de molhar e secar - ou esperar que seque, observando - uma parte do corpo não são em si ações cotidianas, especialmente molhar uma parte do corpo com saliva. Entretanto, a repetição das ações com pequenas variações revela meandros de um *tema*, como estamos chamando aqui, ligado às funções corporais e naturais, de ocorrência cotidiana. Constroem-se, assim, variações sobre corpo molhado/corpo seco e sua relação com o ambiente, que podem conduzir a uma intensa experiência de si. As repetições com pequenas variações, portanto, ao invés de conduzirem a um distanciamento do que se repete levam a uma aproximação dos fenômenos investigados, feita por diversos ângulos sutilmente diferentes.

Outra estratégia utilizada recorrentemente por Kaprow na elaboração dos roteiros das Atividades é a inserção da utilização de objetos, em especial aparelhos tecnológicos, como forma de distanciar o participante de sua ação, ressaltando, assim, a estranheza. Gravadores de voz, câmeras de vídeo e telefones são introduzidos nas Atividades com esse fim:

3rd routine (1974)

1. *A* reservadamente fazendo uma fita de vídeo de ele/ela entrando em seu próprio apartamento, saudando um *B* imaginário que espera lá.

Fazendo uma segunda fita de adeus imaginário
Deixando *B* no apartamento

Regravar as fitas de novo e de novo, até
Que o efeito esteja exato.

2. *A* deixando a filmadora em frente à porta de entrada
Um monitor numa sala próxima mostrando imagens sem movimento
(ciruciuto fechado, sem fita)

No tempo determinado, *A* assiste ao monitor
à espera da chegada *B*
assistindo e esperando mais do que o previsto; finalmente vendo *B* cumprimentando pelo monitor.

3. *A* e *B* em conjunto, vendo a fita de saudação
Vendo a fita de saída
***A* sai**

B* realizando processo semelhante no próprio apartamento: filmando ambas as fitas, esperando por *A*, vendo *A* chegar, assistindo às fitas, deixando *A*, como *A* fez com *B.
(KELLEY, 2004, 190/191. Tradução minha.)

As câmeras e os monitores de *3rd Routine* re-enquadram a situação de encontro e despedida entre um casal. As ações de filmar e assistir pelo monitor permitem ao participante a diversificação dos pontos de vista sobre as ações cotidianas de cumprimentar, ao chegar e ao sair, e de esperar por alguém. Os seus modos de fazer são revelados a ele pelo distanciamento que as mídias oferecem e ele pode, graças a isso, perceber detalhes acerca de seu comportamento que as relações sociais costumam mascarar.

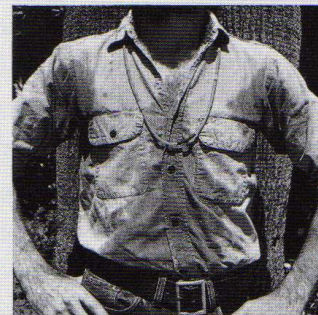



FIGURA 55 – Registro em livreto de *Air Conditions*.

Kaprow, como dissemos, tinha por prática redigir roteiros prévios às realizações de seus happenings, e com as Atividades isso continua a acontecer. Como nas Atividades os padrões normais de ação e interação são suspensos, abrindo lugar para que ações sejam conduzidas ao paroxismo e percam seu sentido, os roteiros são algo concreto e preciso a se oferecer aos participantes. Prevendo um campo possível de acontecimentos, afastam-se perigos e se oferece segurança aos participantes para que se entreguem à experiência, da mesma forma que define as expectativas destes para com aquilo em que irão envolver-se.

Mas esses roteiros, ao contrário dos roteiros dos *happenings*, afastam-se totalmente da idéia de representação. Pois nas atividades, é o próprio indivíduo que está em questão todo o tempo. Seus roteiros tratam de fazer eclodirem aberturas a partir de pequenas provocações a essas pessoas.

Essas pessoas, portanto, não serão envolvidas em representações. Ao mesmo tempo, elas também não estão exatamente vivendo uma situação cotidiana. Estão em um outro lugar, cujas regras de funcionamento são os direcionamentos contidos no roteiro. Essas pessoas estão em situação de jogo, jogando sob as regras do roteiro.

FIGURAS 56 e 57 – Allan Kaprow, *Time Pieces*, 1973. Contando a pulsação e gravando a respiração por um minuto.

FIGURAS 58, 59, 60 e 61 – Allan Kaprow, *Time Pieces*, 1973. Respirando junto com o outro, boca-a-boca; expirando dentro de sacos plásticos; respirando ao telefone; respirando junto com o outro, boca-a-boca.

2.2.1 – Jogo, a-arte e experiência.

Em meados dos anos 60, Kaprow não apenas para de fazer *happenings* e migra para as *atividades*. Ele pára de entender sua produção como uma "forma de arte", como produção artística no sentido institucionalizado do termo. Ele renuncia ao título de artista e acaba por se afastar, aos poucos, do mundo e dos profissionais da arte.

Essa atitude provavelmente teve como disparador o momento em que ele percebe que seus *happenings* já são encarados pela crítica de arte, pelos historiadores e pelos próprios artistas como uma forma, e que por mais que ele jogue com suas obras produzindo um grande distanciamento entre cada uma elas, a crítica trabalhará arduamente para dar-lhe união, classificá-la, enlatá-la. Mesmo contra a sua vontade, sua obra - ou o registro dela - também teria como fim os catálogos e os museus.

O fato de ter retirado de sua obra o fundamento material e ter dirigido suas atenções para o tempo presente, de tê-la levado a locais que o circuito artístico não havia institucionalizado como locais de arte, e mesmo o fato de ter-se focado sobre as ações cotidianas, arraigadas à idéia de "vida comum" que se contrapõe à idéia de arte com “A maiúsculo”, não bastou para que Kaprow libertasse seu trabalho da esteticização que ele temia desde o começo de seu trabalho como artista. Isso porque o que eleva uma obra à categoria de portadora de caráter "estético" - no mau sentido – afastando-a das pessoas comuns e da vida comum é todo entorno da própria idéia de arte, e não a própria obra. Kaprow comprova Duchamp aos avessos: tentando fugir da idéia de arte que está apegada a ele pela sua produção anterior. Será preciso eliminar completamente a publicidade, os críticos, os convites, tudo, todas as estratégias que possam pertencer ao mundo da arte para evitar que sua obra se afaste das pessoas.

Kaprow conclui que a verdadeira essência da vida não será incluída na arte enquanto os artistas tentarem apagar esses limites utilizando as estratégias próprias da arte, como vem sendo feito desde as vanguardas deram às luzes do século XX esse questionamento. Isso porque, não importando que "tipo" de vida ou que evento de vida se procure relacionar com as manifestações artísticas, tais manifestações trarão sempre consigo sua aura de elevação e superioridade, que as afasta da vida. Tanto que serão sempre categorizadas e chamadas de *arte* e não de *vida*.

É assim que deve agir o artista verdadeiramente experimental concebido por Kaprow: não fazer arte, fazer vida. Jogar com o cotidiano enquanto escova os

dentes, limpa a casa, amarra os sapatos, vai ao supermercado. Nesses momentos, não há possibilidade de produzir registros ou documentos que possam ir para o museu. Assim, a arte é rapidamente esquecida, e é isso que faz dela "arte": a condição para a existência de uma arte é que a arte seja esquecida.

FIGURAS 62 e 63 – Allan Kaprow, *Rates of Exchange*, 1975. Os participantes verbalizam as ações que estão fazendo (“estou amarrando os meus sapatos”/”estou tirando as minhas calças”). Sua fala é gravada.

> "Em meados dos anos 60, eu cheguei a uma clarificação conceitual. Observei o jogo das crianças, no qual a imitação tem uma função de exploração do comportamento. Comecei a trabalhar com ações simples, coisas que não tem significado para além do impacto imediato. Ou melhor, o seu sentido é o jogo e o objetivo a que se propõe é alargar o jogo. A complexidade que primeiramente era espelhada na construção de um sistema de múltiplas dimensões, agora é resolvida no tempo e no espaço" (RICALDONI, 1998)

Kaprow percebe que quando se presta muita atenção à alguma coisa, isso modifica a relação com ela. O que se percebe é diferente daquilo que se esperava perceber. É nesse estado de consciência que podemos observar, como ele observou, que “os movimentos randômicos do transito dos consumidores em um

supermercado são mais ricos do que qualquer coisa feita na dança moderna" ou que "a transmissão do diálogo entre o Centro de Viagens Espaciais Tripuladas de Houston e os astronautas da Apolo 11 foi melhor do que toda a poesia contemporânea" (KAPROW e KELLEY, 1996, 97).

Nesse pensamento, o jogo é o fundamento da experimentação. Mas o jogo que ele propõe é composto apenas pelo caráter *lúdico*, ficando de fora a sua dimensão de *disputa*. Jogar com a vida cotidiana significa simplesmente prestar atenção àquilo que o cotidiano encobriu, considerando que a própria existência é um jogo de esconde-esconde em eterno desenrolar. A experimentação implica em atentar àquilo que normalmente passa despercebido e participar, portanto, dos meandros vida.

É assim que ele propõe a idéia de *a-arte* e de *a-artista*, divulgadas através da série de artigos intitulada "A educação do a-artista", cuja produção corresponde exatamente ao período em que ele mais produziu *atividades*.

Nesse artigo, ele identifica quatro "senhas" que um artista pode usar para entrar no mundo da arte. Poderiam ser pensadas também como quatro *portas*. A primeira é *não-arte*, um tipo de atividade que evita as tradicionais características da arte e seus artefatos e que se manifesta de um modo fugitivo, fluido, fora das instituições. Dentro desse grupo encaixariam-se as ações do grupo Fluxus, por exemplo. Mas seu problema, segundo Kaprow, seria que muitas vezes suas obras acabam se solidificando, ao invés de manterem-se fluídas.

A segunda senha é *anti-arte* que, como a anterior, busca distanciar-se da tradição, mas tem uma tendência a criar anti-obras, que são itens permanentes, destinadas a acabarem nos mesmos museus que hospedam as obras. Já a terceira senha é a *arte-arte*, isto é, aquela que se supõe de espírito raro e elevado, destinada a uma platéia de iniciados; E a quarta, por fim, é a senha do a-artista, a a-arte.

O a-artista é aquele que abandona o desejo de criar obras permanetes em favor da criação de uma nova maneira de olhar o mundo, como Kaprow. Para isso, Kaprow indica: ele deve simplesmente realizar cópias daquilo que está fora da

arte, imitar os modos operatórios da natureza, copiando a experiência da vida enquanto tal, e não a representando de forma alguma. Ele deve fazer isso com um espírito permanente de jogo. O jogo, como a imitação, é um fundamento dos processos de aprendizagem.

O jogo, realizado pela sua ludicidade e não encarado como competição, opõe ao mundo dominado pelo espírito do trabalho, que estimula a concorrência desenfreada. O jogo não-competitivo é aquele que oferece ao jogador a plena satisfação apenas pelo próprio ato de jogar, e não através de um resultado. Jogar dessa maneira a atenção extrema aos detalhes é um exercício muito aparentado com a prática do zen.

Segundo Kaprow, apesar de ter sempre fracassado o desejo de mudar o mundo que tiveram os artistas de todos os tempos, o a-artista poderia contribuir socialmente nessa direção, indicando através de sua prática a valorização do jogo como fundamento de uma sociedade mais atenta as coisas que pareciam - e ainda parecem - pouco importantes. Uma sociedade menos competitiva e mais divertida. Conduzindo os homens a uma compreensão da diversão como valor, o a-artista auxiliaria no combate à mercantilização da vida.

Capítulo 3 – Das estratégias para abraçar a vida como potência criativa: os *Jogos de Dormir*.

Nós, artistas cênicos, artistas da cena e de seus arredores, somos aqueles que estão sempre prontos a assumir um novo papel. Durante anos e ininterruptamente, nos preparamos para estarmos sempre prontos, dispostos a mergulhar de cabeça numa nova empreitada, assumindo-a por inteiro e vivenciando-a mesmo como a sua própria vida. Parece um simples clichê, mas os clichês não são mais que verdades demasiadamente verdadeiras, que merecem até um olhar carinhoso de vez em quando para que possamos compreender melhor a nós mesmos. Nesse caso, a paixão que liga com tamanha força o artista ao seu ofício está enraizada com raízes bem longas numa vontade, num desejo de que a vida do lado de cá seja assim como a vida do lado de lá: um campo vasto, um espaço aberto para a concretização das nossas idéias, um terreno sem fim em que nos dedicamos a plasmar-nos a nós mesmos em coisas – que escancaramos e entregamos pro mundão, porque essa é a sua verdadeira razão de ser – me levar pro outro, permitir nosso encontro.

Nós, por algum motivo absolutamente estranho, cujo “processo seletivo” é realmente inexplicável (porque aconteceu comigo?), mas que segundo Winnicott e outros dos seus parceiros da psicanálise talvez tenha a ver com as suas/minhas dezoito primeiras semanas de vida - e que talvez tenha a ver com uma pequena coisa qualquer, um detalhe que, encoberto pelo cotidiano, deixamos escapar assim, sem nem perceber, esse motivo que não quer se mostrar fez uma coisa que permitiu que nos tornássemos artistas: levou nossos fantasmas embora.

Funciona da seguinte maneira: nós todos, seres humanos tomados assim de uma maneira geral, somos feitos basicamente de duas coisas. A primeira das coisas tem forma. A carne tem forma, e provavelmente é a primeira coisa que vem á mente, porque estamos acostumados a operar no registro do dualismo corpo x mente. Mas apesar de ter forma, o que estou definindo aqui e que nos constitui não é (apenas) material. Essas formas são tudo aquilo que temos para

nos apegarmos ao mundo, para construirmos nosso mapa do mundo em que vivemos e para nos situarmos e nos localizarmos nele. Através das formas, nos definimos inclusive para nós mesmos: eu sou isso, eu gosto daquilo. As formas são, portanto, instrumentos que usamos para existir em consonância com as outras subjetividades que nos cercam, explicando de cá e interpretando lá. Sentimentos; inteligência; memória; percepção. Todos esses são elementos constituintes da nossa subjetividade que estão no âmbito das formas, um âmbito composto por pesos e medidas.

Existe, porém, outro âmbito que toma parte na constituição de nossa psique e que está além desse campo descrito acima. Esse é o lugar onde moram as sensações. Uma sensação não é nem um sentimento nem uma percepção, ela vai além de ambos e, como se nos apresenta, não tem forma.

Esse âmbito da existência é, primeiramente, difícil de descrever porque a matéria que usamos para descrever são as formas; em segundo lugar, é difícil de compreender porque vem sendo progressivamente desativado em nós desde o advento dos regimes do capital, para os quais ele não interessa absolutamente.

Quando nos vemos repentinamente assaltados por uma sensação, somos tomados de medo, de desconforto. Isso porque as sensações não estão desenhadas em nosso mapa. Dá-se um estranhamento de nós, e somos forçados por essa violência a decifrar essa sensação, transformando-a através de um dolorido processo em um signo. Esse processo não se trata, entretanto, de explicar com palavras ou tecer interpretações sobre uma tal sensação. O que está em causa é, sim, uma transmutação dessa sensação em um signo novo, nunca antes visto, que não é retirado de um outro lugar e colocado ali, mas sim criado.

É esse o trabalho que faz o artista. A obra não é mais que o momento em que ele consegue plasmar as suas sensações. E por isso disse anteriormente que o mistério que faz de alguém um artista realiza para isso uma operação de retirada dos fantasmas – essa nossa instância está assombrada pelos fantasmas de um mundo ao qual ela não interessa, pois não gera necessariamente produtos

capitalizáveis. É um processo de otimização do tempo de vida – que é ótimo apenas para fins de reprodução do regime.

Os espectadores, os não-artistas, tomados de uma maneira bem generalizada, têm esse espaço da sua subjetividade assombrado. Aqueles que se propõem a serem artistas, jovens ou não, iniciantes, amadores, destacam-se desse meio na direção do combate aos fantasmas. Quando uma pessoa procura, então, uma oficina de teatro, uma aula de dança, um curso de pintura ou desenho ou dramaturgia ou poesia, há uma grande chance de que ela possua uma predisposição a esse combate, e que esteja precisando de um auxílio daquela pessoa que vem já há algum tempo realizando essa luta – o artista "profissional" (eu falo em "artista profissional" assim, entre aspas, porque acredito que a profissionalização seja uma instância transitória. A razão da existência da "profissão artista" é que, futuramente, ela não exista).

Dessa forma, ficou fácil compreender qual é a tarefa daquele que se dedica a ser um pedagogo da arte, um arte-educador, "artista-educador" ou um "formador de artistas". Ele deve encorajar seu aluno e mesmo entrar nessa batalha junto com ele.

A técnica, nessa jornada, pode ajudar ou atrapalhar. Ao mesmo tempo em que ela pode ser usada como uma forma de auto-conhecimento e auxiliar o aprendiz no ganho de progressiva liberdade, ela pode acabar sendo os seus grilhões. É mais ou menos sobre isso a história que começo a contar agora.

Em agosto de 2008 fui convidada pela Cia da Insônia para trabalhar em seu novo processo criativo numa função que mesclava direção e dramaturgia. A Cia da Insônia é um grupo de teatro amador da cidade de São Carlos, cidade onde passei minha adolescência e onde intensifiquei minha relação com o teatro – que já havia se iniciado lá em São João da Boa Vista. O convite foi feito pelos três integrantes do elenco – Anna, Matheus e Thaís, a "Sami" – justamente em um dos lugares "culturais" com os quais mantenho os mais profundos laços afetivos: o pátio da Oficina Cultural Regional Sérgio Buarque de Hollanda (em São Carlos). Lá, onde eu já passara incontáveis tardes e noites enquanto me iniciava no fazer

teatral, descobrindo as mais diversas linguagens e técnicas, com as quais me envolvia sem critério e entusiasmadamente, conversando interminavelmente com pessoas cuja presença foi determinante em minha formação como indivíduo e como artista, onde sonhei e compartilhei com meus colegas sonhos de um futuro profissional sobre os palcos, neste mesmo lugar a Cia da Insônia me ajudou a realizar um outro sonho: o de servir como referência para pessoas que, como eu, tinham um interesse ilimitado por uma arte que (ainda) encontra limites na distância de 340km entre nossa terra e a capital do estado, na centralização de forças criativas e principalmente produtivas que (ainda) se dá na direção da capital.

Esse encontro, portanto, não foi apenas o disparador de mais um trabalho, de mais um processo, de mais uma pesquisa. Ele mobilizou em mim afetos e sensações ligados à minha memória, à memória daquele lugar e dos desejos nascidos ali. Ele me reconduziu ao lugar daqueles jovens artistas e tocou-me em pontos como um forte senso de dever para com aquela comunidade que, apesar do aparente paradoxo, combina-se em mim com a pulsão narcísica de exercer sobre aqueles jovens o mesmo fascínio que alguém já havia exercido sobre mim quando na mesma situação em que eles se encontravam então.

Sendo assim, o relato e a análise que traço agora são uma tentativa de dar conta de um processo de reavaliação da história de minha primeira formação artística. Como essa história coincide com o período da minha adolescência, evocar sua memória despertou-me uma infinidade de desejos intensos e desorganizados, atirados para todos os lados, que foram revistos e ressignificados. Disso tudo, resultou a reconstrução da subjetividade, em especial das suas parcelas que se relacionam à prática artística, assim como a minha auto-revelação enquanto artista-educadora.

O grupo me encontrou na Oficina Cultural porque eu então ministrava lá um curso sobre o processo colaborativo, que foi o meu principal objeto de pesquisa durante a graduação. Três anos antes desse nosso encontro, eu havia conhecido Anna - que além de atriz do grupo é produtora cultural - quando ela me

convidou para que eu oferecesse uma palestra dentro de um curso optativo da Universidade Federal de São Carlos. O assunto: “Processo colaborativo e teatro de grupo”. Logo, podemos saber que a Cia da Insônia veio até mim buscando os meus conhecimentos sobre esse tipo de procedimento criativo, buscando as minhas habilidades na condução de um processo que se fundamenta na colaboração entre os diversos agentes da criação para a construção de uma dramaturgia espetacular – sem que se dissolva por isso a divisão em funções especializadas.

Com a aprovação do projeto pelo edital de financiamento do Fundo Municipal de Cultura de São Carlos – que financiaria antes de qualquer coisa o meu deslocamento de São Paulo para São Carlos uma vez por semana - iniciamos nossos trabalhos. Para preparar o primeiro encontro, as informações que eu tinha eram somente 1) a temática que iríamos pesquisar, sintetizada pelo grupo como “o universo do dormir”, que eles já vinham trabalhando e sobre a qual já haviam produzido um espetáculo, “A Santa”. 2) Aquilo que eu tinha conseguido saber sobre o histórico do grupo e sobre cada um de seus integrantes no intervalo que separou o convite e o início do trabalho, período durante o qual não nos relacionamos a não ser pela internet, através de trocas de e-mails e contatos por redes sociais. O elenco é todo composto por estudantes de graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos, todos nascidos em diferentes cidades do interior do estado, todos gostam de ouvir indie-rock. Têm entre 20 e 24 anos.

Na primeira reunião privilegiei uma troca através da fala. Numa conversa, busquei incentivá-los para que revelassem suas vontades e suas expectativas sobre o processo. Havia sugerido alguns textos, ninguém leu, isso me revelou muito mais coisas que a própria conversa. Nesse encontro, pude conhecer o Maurício, que fiquei então sabendo que seria meu assistente de direção.

O próximo encontro aconteceu no dia seguinte, e eu busquei nele entender como cada um deles, incluindo o Maurício, se relacionava com seu corpo

dentro de um contexto que se espera “teatral”. Apliquei alguns exercícios de Eutonia, bem sutis e tranqüilos, desprender a carne, ganhar espaço nas articulações. Em seguida, ficamos por 40 minutos deitados confortavelmente no chão, simplesmente ouvindo o mundo lá fora.

A reação foi a esperada: não entendem muito bem a função daquilo no processo, muita ansiedade, querem fazer, querem ver resultados.

Após esse encontro, fui secretamente assistir a uma apresentação do espetáculo produzido pelo grupo antes da minha chegada. O processo de criação desse espetáculo se deu como criação coletiva, e apenas quando os três atores consideravam a peça pronta chamaram Maurício para que desse uns toques de “olhar de fora”.

“A Santa” é uma peça que vibra, e que vibra com muita intensidade o chacra básico. A história de uma menina que sonha que é uma Santa que se descobre pelada em plena igreja é revestida pelo elenco de fogo, de tesão, uma paixão que não dá sequer pra saber muito bem de onde vem. Os atores se revelam viscerais mesmo sem existir nenhuma justificativa cênica para isso. Essa energia direciona-se para os lugares errados, ou não se direciona para lugar algum, e perde-se em meio às famosas estabanações frenéticas. Ao mesmo tempo, o elenco busca manter uma coerência narrativa que, pela sua atitude corporal, pede para explodir. Tenta contar a historinha do início ao fim, coerentemente e com personagens. E nisso, perde-se a potência que seria o melhor da peça.

Assistir ao espetáculo me trouxe duas informações fundamentais para a forma como decidi dar seqüência ao nosso trabalho.

A primeira delas diz respeito à idéia de processo colaborativo. O lugar onde o trabalho do ator é *criativo* é um lugar muito escondido. Para encontrá-lo, é preciso uma compreensão do ofício que atores iniciantes não podem ter porque ela vem de uma vivência intensiva. Na minha experiência, demorei bastante tempo para entender que ao trabalhar numa peça em que o texto já estava pronto e mesmo direcionava uma encenação eu podia fazer um trabalho de *criação.* É que

esse trabalho de criação está muito menos no nível das idéias do que costumamos supor: ele está absolutamente no corpo.

Mas o ator principiante – e muitas vezes não só ele – que ouve falar em "processo colaborativo" enxerga nesse tipo de procedimento uma possibilidade de ter voz, aquela voz que lhe é negada quando ele representa um personagem de Tcheckov. Ele quer criar, ele quer ser criativo, ele quer ser ouvido. Ele pensa que colaborando no processo de construção da dramaturgia suas idéias vão ser manifestas e assim, ele se elevará à categoria de "ator criador" – um termo que terrivelmente contribuiu para toda essa confusão se instalasse na cena brasileira.

"A Santa" revela esse pensamento por parte de seu elenco através de duas manifestações: a primeira é sua dramaturgia complicada, evidentemente mal-resolvida, dispersa, desarranjada, incoerente. A segunda é a já comentada revelação da vontade muito grande que o elenco tem de comunicar alguma coisa, qualquer que seja, que transparece no seu engajamento energético fortíssimo.

A segunda informação fundamental para o andamento do trabalho diz respeito aos fantasmas. É evidente que aquelas pessoas, dispostas a se exporem em cena intensamente, da forma como *puderam*, tinham um tipo de relacionamento flexível com a dimensão estética de sua subjetividade. Porém, um empecilho impediu-as de plasmar as suas sensações de maneira que elas constituíssem uma forma de arte: trata-se de uma quase-técnica, um conjunto de idéias sobre o fazer teatral que aquele conjunto de pessoas possuía, advindo de suas experiências anteriores – maiores em uns, menores em outros – e que não vinham ajudar em nada na construção dessa obra. Uma atitude representativa; a insistência na narrativa seqüencial; impostação de corpo e fala: todas essas pseudo-técnicas eram também como fantasmas, pois impediam que o material de cada um se plasmasse em obra, travavam a criação em determinado ponto do caminho. Esse material veio brotando naturalmente, florescendo até o momento em que teve que assumir uma forma que não era a sua – e então ele escapuliu.

Foi então que soube que teria um problema para resolver – a manifesta vontade extrema de dizer e de ser ouvido que tinham meus atores, combinada a

uma idéia muito restrita do que isso significaria, das possibilidades de realizá-lo, e, também, dois tipos fantasmas para espantar: os fantasmas “tradicionais” e os fantasmas da pseudo-técnica, que de certa forma se cruzam e são quase um – a pseudo técnica tem o mesmo efeito dos fantasmas “tradicionais”. Tendo isso em mente, aliado ao fato de que a prefeitura municipal não havia liberado a verba e que nossos encontros poderiam ser suspensos por isso, criei os ***Jogos de Dormir***.

Os ***Jogos de Dormir*** são a metodologia que eu encontrei para trabalhar à distância o combate contra os dois fantasmas. Trata-se de um conjunto de doze cartas e uma lista de regras que foram distribuídas aos atores em envelopes contendo quatro cartas cada um. As atividades contidas em cada uma das cartas não foram preparadas pensando em necessidades individuais de cada performer (passo a chamá-los de performers), e as cartas foram distribuídas aleatoriamente pelos envelopes, tomando-se apenas o cuidado de não incluir no mesmo envelopes cartas que apresentavam atividades similares – atividades que eu achei indispensáveis indiquei para os três, com pequenas variações.

Mas ao mesmo tempo em que eu iria empreender essa batalha, era preciso iniciar o processo criativo de fato, pois o prazo para a estréia ao ser liberada a verba pela prefeitura seria muito reduzido, de apenas três meses. As atividades previstas nas cartas deveriam, portanto, solicitar ao performer a formalização daquela experiência em algum material que pudesse ser compartilhado diretamente com o coletivo e, quiçá, comparecer transformado na dramaturgia cênica. Ao lado disso, apresentava-se a necessidade de trabalhar sobre um tema – o *universo do dormir* – o que direcionou a maior parte das atividades para o horário próximo ao sono diário.

Passados alguns meses da composição dos ***Jogos de Dormir***, fui notar que há ali uma influência muito forte de Kaprow, sendo que algumas cartas têm grande semelhança com as atividades. Isso absolutamente não foi feito intencionalmente, e inclusive me constrange pensar que o momento cintilante em que notei essa conexão demorou muito a chegar. Entendi, então, esse

acontecimento como uma revelação de que eu havia sinceramente tomado para mim as armas de Kaprow e me assumido como mais uma guerrilheira nas fileiras da luta por uma arte das sutilezas, das delicadezas, uma arte que respira e faz respirar. Decidi incluir os comentários sobre esse trabalho nessa dissertação, mesmo sem ter, por opção, coletado materiais, documentos, registros sobre as realizações dos performers. Assim como falamos da obra de Kaprow olhando para seus roteiros, vamos falar de meu projeto didático-criativo pelo ponto de vista de sua composição, suas intenções.

A performance, em minha opinião, tem se mostrado a forma de arte – ou a forma-não-forma de arte – que mais se dispõe a operar dentro desse campo das pequenezas. Por não exigir o apoio sobre uma técnica, ou por permanecer aberta ao uso de uma grande diversidade de técnicas, o que faz possível que a transformação das sensações que temos ao sermos afetados pelas forças vivas possa se dar da maneira que tiver de ser; por lidar de forma mais fluida com a representação, o que nos libera de seu sufocamento; por apoiar-se sobre o corpo e sobre os acontecimentos daquele corpo, que é o próprio afetado; talvez por ser uma arte jovem e ainda não ter se cristalizado totalmente em meio a leis e editais. Por tudo isso a performance tem se mostrado como um ponto para o qual podemos olhar quando estivermos precisando de prumo.

É esse o prumo dos ***Jogos de Dormir***. As atividades, em sua maioria, são realizadas em âmbito particular, pessoal, individual. Elas duram alguns dias, atravessando a vida dos que se submetem a elas, remetendo ao que Schechner (2002, 191) chamou de proto-performance: toda a preparação que antecede o ato performático, sejam treinamentos corporais, ensaios, rituais e vivências, ou mesmo a leitura de um livro, a consulta a algum documento, tudo aquilo que direciona o performer no sentido da realização.

Mas olhemos para o material. Segue a lista de regras, afixada pelo lado de fora do envelope lacrado que continha as quatro cartas.

Regras do jogo:

1 – Cada uma das cartas corresponde ao trabalho que deve ser preparado para um dos encontros do grupo.

2 – Cada carta deve ser aberta 4 dias antes do encontro previsto.

3 – Deve ser lida apenas uma carta por vez. Não é permitido ler as cartas antes do tempo determinado.

4 – Não é permitido compartilhar o teor das suas cartas com os colegas.

Sobre as cenas:

5– Os trabalhos solicitados SEMPRE devem apresentar, no mínimo, dois objetos.

6 – Os objetos devem ser retirados de seu cotidiano.

7 - Mesmo assim, escolha objetos bacanas, bonitos, interessantes, curiosos, legais.

8 – Os trabalhos solicitados devem ter o MÍNIMO de texto possível. Apenas aquele que for REALMENTE INDISPENSÁVEL para a realização da idéia. Atentem para não buscarem “dizer” texto através de mímica.

9 – Os trabalhos devem ter no MÁXIMO 3 minutos.

Sobre os encontros:

10 – Após as apresentações dos trabalhos, peço que NÃO COMENTEM, inclusive não aplaudam.

11 – Após terminados os encontros, cada um deve produzir algum material não-textual sobre o trabalho de cada um dos outros colegas. Pode ser um desenho, uma colagem, uma fotografia, pode-se escolher uma música ou compor uma, se for o caso.

12 - Guarde esse material com você.

OBSERVAÇÃO: A numeração das cartas foi feita apenas para minha própria organização e não reflete nenhuma ordem ou prioridade.

Eu inicio as regras esclarecendo a “utilidade” das cartas: de acordo com o conteúdo de cada uma delas, deve ser preparado o que eu chamei primeiramente de *trabalho* e, depois, de *cenas*. Essas são, certamente, duas

palavras que pesam muito e que determinaram o andamento dos trabalhos de uma maneira que eu não teria desejado. De qualquer maneira, o fato é que tentei através desses termos dissimular as minhas intenções de afetá-los na sua vida particular e posteriormente os conduzir a uma concretização de algo que pudesse ser participado aos demais. Por insegurança, temi que meus companheiros tivessem preconceito contra esse tipo de abordagem. Foi um direcionamento que realmente pode ter condicionado os resultados negativamente, considerando a proposta. Entretanto há que se pensar: mesmo que eu dissesse a esses jovens performers que gostaria que eles simplesmente *materializassem suas vivências*, não existiria uma grande chance de que o resultado seria um conjunto de cenas, devido ao seu repertório dos performers e ao contexto em que nos inseríamos?

Diversas regras atuam no sentido de estabelecer uma mística em torno do exercício: não se pode abrir as cartas antes do tempo; não se pode compartilhar o teor das cartas com os demais; não se pode aplaudir nem comentar. A intenção com a criação dessa nuvem mística foi aproximar o exercício de um ritual e distanciá-lo de práticas de criação teatral mais esquemáticas. Esperava que, assim, fosse criada uma expectativa em torno do momento da abertura da carta e da apresentação das criações, e que isso mobilizasse afetos, afastando-os de uma abordagem racional.

Já a regra da menor utilização de texto possível buscava ser um instrumento para que os performers se aproximassem do corpo como forma de construção de sentido. Em “A Santa”, ao mesmo tempo em que os corpos contorcem-se e retorcem-se de maneira desorganizada e não-construtiva, existe uma tentativa de resolver o irresolúvel pela utilização da palavra. Para auxiliar nesse trabalho e criar diversas possibilidades e desafios aos corpos, sugiro a utilização de objetos.

O tempo limitado a três minutos é uma questão prática: melhor seria que se dedicassem a três minutos condensados.

E enfim, a criação de material não-textual. Essa também foi uma estratégia que buscava incentivar uma apreensão diferenciada do trabalho do

outro, e a manifestação dessa experiência por formatos aparentemente desligados dos formatos teatrais e que fossem além da interpretação e descrição. Ao mesmo tempo, os materiais produzidos poderiam servir-nos numa fase posterior, estimulando a releitura das criações através de diferentes pontos de vista.

A primeira carta recebeu o nome de “Day Life”:

CARTA NÚMERO 1

Para ser feito nas noites de hoje, amanhã e depois de amanhã:

1 – Antes de dormir, já na cama, tente se lembrar do que você fez no dia. Tente fazer isso com o máximo de detalhes possível: a que horas você acordou, qual foi a primeira coisa que você fez após sair da cama, e assim por diante.
2 – Pegue papel e caneta e anote tudo.
3 – No quarto dia, prepare uma cena sobre algum ponto dessa experiência. Algo sobre a própria atividade e conseqüências que ela tenha trazido...

Day Life é um trabalho de atenção proposto por Renato Cohen, que o descreve da seguinte maneira :

> “Atravessar o período de um dia com amplificação de atenção (lembrar do exercício), fazendo um registro (mental, emocional) dos acontecimentos numa sequência temporal, cronológica; no dia seguinte, por rememoração, apresentar, em linguagem escrita, os acontecimentos.” (COHEN, 1998, 76)

Dada a necessidade de trabalhar com a temática estabelecida, aproximei a atividade do registro à hora do sono. Além da atividade de atenção amplificada no cotidiano, essa proximidade da escrita - que é um momento árduo, em que muitas informações devem ser rememoradas e organizadas - pretendia colocar o performer num estado de atenção diferente daquele em que provavelmente costuma estar nesse horário. Note-se que existe a recomendação de que a atividade seja feita com o performer já na cama.

Essa atividade, portanto, buscou alterar o estado do performer no momento pré-sono, possivelmente dotando a experiência do deitar-se e do pegar no sono de qualidades incomuns, relativas a um estado específico que é o da atenção. Através da repetição da ação por três vezes, esperava-se que o performer desenvolvesse um novo relacionamento com o momento enfocado, que pela sua natureza não costuma ser notado. Das sensações que se revelam da vivência dessa nova relação, viria o impulso para a criação.

De carta para carta mantém-se, de maneira geral, a idéia de provocar sensações diferenciadas durante o sono – ou durante as micro interrupções do sono causadas pelas interferências, quiçá pela sua interrupção. Diferenciam-se, de uma carta para a outra, os pontos focais referentes ao ato de dormir. Enquanto a carta *Day Life* buscou provocar um estado de atenção específico no momento pré-sono, as demais cartas são construídas sobre outros tipos de questões. As cartas *maneiras de dormir 1, 2 e 3*, por exemplo, trabalham sobre um ponto mais próximo ao corpo, ao nível das percepções e dos sentidos.

> **A partir da noite de hoje, e nas próximas duas noites, seu objetivo é dormir de maneiras diferentes. Troque a cabeceira da cama pelos pés, mude a cama de lugar, durma sem roupa caso você costume dormir vestido ou vice-versa, durma de luz acesa caso costume dormir com ela apagada... Enfim, seja criativo e invente três maneiras não-usuais de dormir. Não precisa ser nada agressivo, que te impeça de dormir. Pela manhã, ao acordar, anote a maneira inventada e suas impressões (faça um esforço para escrever alguma coisa). No quarto dia, faça uma cena sobre essa experiência.**

Nesse caso, de uma carta para a outra – 1, 2 e 3 - eu apenas modifiquei os exemplos, numa tentativa de multiplicar as abordagens possíveis.

Maneiras de dormir procura trabalhar sobre as sensações que os performers têm durante o sono, sobre a qualidade do seu sono e possivelmente sobre suas impressões ao acordar. Tenta afetá-los através dos efeitos da mudança nos hábitos que antecedem e, assim, constróem o momento do sono.

O pedido de que se escrevesse algo pela manhã tenta induzir o performer ao processo de significação das possíveis sensações sofridas durante o período em que esteve na cama ainda num momento próximo a elas terem acontecido. Através dessa proximidade no tempo, tentei evitar que houvesse uma racionalização excessiva do acontecido, que essa escrita fosse o mais instintiva e automática possível. Esperava que, ao concluir a terceira repetição, o performer tivesse algo mais a mostrar que o incômodo ou prazer que ele sentiu durante a noite ou no dia seguinte.

A próxima carta, *arrumar a cama lentamente*, busca propiciar ao performer uma relação diferenciada com o objeto *cama* através de experiência diferenciada do tempo. A cama também pode ser trabalhada na atividade da carta anterior caso o performer opte por dormir em um lugar diferente, porém a atividade que vemos agora procura trabalhar a relação com a cama em um nível mais afetivo, utilizando como material a ação de arrumá-la:

> **A partir da manhã de amanhã, e nas próximas duas manhãs, seu objetivo será arrumar a sua cama muito lentamente, ao acordar.**
>
> **DIA1 – Leve 10 minutos para arrumar a cama.**
> **DIA2 – Leve 15 minutos para arrumar a cama.**
> **DIA3 – Leve 20 minutos para arrumar a cama.**
>
> **Na noite de cada um desses dias, antes de deitar-se, em pé ao lado da cama, você deve reconstruir em sua mente com cuidado, atenção e precisão a forma como você arrumou-a pela manhã. Deite-se apenas após ter certeza de que se lembrou de cada detalhe.**
>
> **No quarto dia, construa uma cena sobre essa experiência.**

Em minha opinião, a ação eleita para essa atividade é a que mais se aproxima daquelas da obra de Kaprow. Porém, não só a ação de arrumar entra em questão nessa atividade. Na realidade, ela é um instrumental para que sejam

postos em foco a própria idéia de cama, travesseiro, roupa de cama. Todos esses itens receberão um novo olhar por parte do performer a partir dessa realização.

As próximas cartas são Ritual Nonsense 1, 2 e 3:

1.

A partir da noite de hoje, e nas próximas duas noites, seu objetivo é realizar um ritual bizarro antes de dormir. Você deve inventar o ritual. Pense numa atividade que pareça nonsense para a idéia de "ritual", que não se pareça em nada com um "ritual para dormir". Essa atividade deve durar cerca de 15 minutos, nunca menos, deve ser realizada com concentração extrema (você deve ACREDITAR que é um ritual, e que isso vai te garantir um bom sono) e tem que ser feita dentro do seu quarto. Por exemplo: tirar todos os seus sapatos do lugar em que ficam e rearranjá-los em outro lugar por ordem alfabética (SANdálias, SAPatos, Tênis, etc). O meu exemplo não vale.

No quarto dia, construa uma cena sobre essa experiência.

OBS.: O Objetivo não é que a cena seja uma demonstração do ritual, e sim daquilo que ele provocou/evocou em você.

2.

A partir da noite de hoje, e nas próximas duas noites, seu objetivo é realizar um ritual bizarro antes de dormir. Você deve inventar o ritual. Pense numa atividade que pareça nonsense para a idéia de "ritual", que não se pareça em nada com um "ritual para dormir".

REGRAS:

Essa atividade deve durar cerca de 15 minutos, nunca menos.
Deve ser realizada com concentração extrema (você deve ACREDITAR que é um ritual, e que isso vai te garantir um bom sono)
Tem que ser feita dentro do seu quarto.
Deve incluir algo relacionado à cor VERMELHO.

No quarto dia, construa uma cena sobre essa experiência.

OBS.: O Objetivo não é que a cena seja uma demonstração do ritual, e sim daquilo que ele provocou/evocou em você.

3.

A partir da noite de hoje, e nas próximas duas noites, seu objetivo é realizar um ritual bizarro antes de dormir. Você deve inventar o ritual. Pense numa atividade que pareça nonsense para a idéia de "ritual", que não se pareça em nada com um "ritual para dormir".

REGRAS:

Essa atividade deve durar cerca de 15 minutos, nunca menos.
Deve ser realizada com concentração extrema (você deve ACREDITAR que é um ritual, e que isso vai te garantir um bom sono)
Tem que ser feita dentro do seu quarto.
Deve estar relacionada a algum objeto de VIDRO.

No quarto dia, construa uma cena sobre essa experiência.

OBS.: O Objetivo não é que a cena seja uma demonstração do ritual, e sim daquilo que ele provocou/evocou em você.

As cartas *Ritual Nonsense* acrescentam mais uma etapa aos diversos rituais para dormir particulares de cada performer. Além de escovar os dentes, vestir os pijamas, fazer eventuais orações e dizer boa-noite à família, os performers devem apegar-se a um novo momento, que por precisar ser encaixado entre os rituais costumeiros acaba mesmo por revelá-los. A solicitação de que o ritual seja inventado e tenha um caráter bizarro tem a intenção de destacar o processo de construção de sentido desse ritual, que é o verdadeiro ponto focal da atividade. Ao conduzir ao questionamento sobre a necessidade desse ato, sobre os fundamentos psíquicos dele, ao sentir sua eficácia ou ao ser impossibilitado de executar a tarefa com rigor, pode entrar em questão a sacralização de que

costumamos dotar o momento do sono. No mais, a atividade também produz um estado pré-sono diferenciado no performer.

As quatro cartas restantes, *Histórias Curiosas* e *Significado dos Sonhos* 1, 2 e 3, fogem um pouco ao padrão das cartas anteriores. Nas cartas *Significado dos Sonhos* 1, 2 e 3, selecionei algumas imagens recorrentes em análises dos significados dos sonhos e solicitei que fossem mentalizadas.

Para ser feito na noite de hoje, amanhã e depois.

1 – Reserve 15 minutos antes de dormir. Programe do despertador (para dali a 15 minutos). Já na cama, você deve pensar em uma das imagens relacionadas abaixo. Visualize a imagem dessa "coisa" (dentro da sua cabeça) e tente manter-se concentrado nela. Após tocar o despertador, durma (ou tente dormir).

2 – Pela manhã, anote os sonhos que teve, caso você se lembre.

3 – No quarto dia, construa uma cena sobre essa experiência.

IMAGENS:

Carta 1
DIA1 – Buquê
DIA2 – Girafa
DIA3 – Umbigo

Carta 2
DIA1 – Vinho
DIA2 – Peixe
DIA3 – Índio

Carta 3

DIA1 – Água
DIA2 – Homem
DIA3 – Relógio

A atividade apresentada nessas cartas foi uma tentativa de, sem nenhum embasamento científico, influenciar os sonhos dos performers. Mas não foi apenas através da mentalização de cada uma dessas imagens que tentei fazê-lo, mas também tentando induzir os performers a acreditarem que isso seria possível, através da forma como redigi o texto.

Essa me pareceu a única maneira possível de trabalhar sobre a questão dos sonhos, que têm uma presença muito forte quando se pensa em "universo do dormir" mas que não nos são muito acessíveis no momento em que criamos – acordados. A idéia de uma possibilidade ou impossibilidade de condução dos sonhos me pareceu uma aproximação coerente, apropriada à temática, e na atividade ela foi trabalhada exclusivamente pelo viés da vivência, que é o de nosso interesse.

Chegamos então à Histórias Curiosas, a mais destoante:

> **A partir de hoje, você deverá coletar duas histórias curiosas sobre DORMIR. Tente descobrir manias que seus amigos têm, hábitos relativos a hora de dormir, enfim, histórias curiosas sobre o tema. Porém, para coletá-las, não é permitido revelar seus objetivos, ou seja, você não pode dizer "preciso fazer uma cena pro teatro" ou "to fazendo uma pesquisa sobre...". Arranje outros métodos para que as pessoas te contem essas histórias. No quarto dia, crie uma cena sobre essa experiência. NÃO É PRECISO CONTAR AS HISTÓRIAS na cena.**

A atividade prevista nesta carta é a única que acontece absolutamente fora dos limites do quarto e é também a única em que o trabalho não é exclusivamente particular, mas acontece na relação. Penso, entretanto, que essas histórias curiosas podem ir pra cama junto com os performers, assim como existe uma grande possibilidade de ele acessar as suas histórias curiosas ao tentar encontrar maneiras de conseguir as revelações. Não deixa de ser uma atividade interessante, especialmente esse trabalho de conduzir o outro à revelação das suas peculiaridades, porém é um tipo de trabalho mais externo, mais *pra fora*, é um jogo no sentido *game*, um desafio. No mais, a atividade liga-se com muita

força à uma idéia de um possível conteúdo para a dramaturgia, o que pode mesmo deslocar o foco do performer para ela.

Como já coloquei anteriormente, estou olhando para os ***Jogos de Dormir*** pelo viés da sua composição, da sua elaboração e apresentação em relação aos objetivos que eu pretendia alcançar. Me abstive até agora de comentar carta-a-carta as criações apresentadas pelos performers, *principalmente* porque acredito que a eficácia das atividades não é mensurável pela observação apenas dessas primeiras criações. Ainda mais, falar em eficácia é algo demasiadamente científico para um trabalho que caminha pelas trilhas dos afetos. Todo um longo processo será necessário para que algo realmente aconteça com esses performers, na forma como esses artistas olham para a arte, em como eles a tratam, como se relacionam com ela.

Interfere aqui a lembrança de uma outra experiência recente, vivida no seio do grupo que formou a turma 2008/2009 do *Núcleo Experimental de Artes Cênicas do SESI*. O *Núcleo Experimental* é um projeto do *Serviço Social da Indústria* que seleciona jovens atores e/ou bailarinos profissionais para um período de atividades formativas com profissionais renomados da cena contemporânea, assim como possibilita a esses jovens a participação no processo de montagem e na temporada de um espetáculo sob direção de grandes figuras.

No caso da turma 2008/2009, da qual participei, o coordenador e responsável pelas aulas durante seis meses de curso foi Carlos Martins. Carlos é bailarino, formado nas classes de Klaus Vianna, com um extenso histórico de atuação em teatro-dança e algum trabalho na área de performance. Além disso, Carlos é terapeuta somático, trabalhando com as metodologias da Eutonia e do Pilates.

O trabalho desenvolvido por ele com o grupo foi fundamentado na prática da Eutonia. Durante os dois encontros semanais que aconteceram no decorrer daqueles seis meses, praticamos uma grande diversidade de exercícios de conscientização corporal, ampliação da percepção e atenção às sensações, que buscavam nos reconduzir a uma sabedoria do corpo, esquecida no trato

cotidiano. As três horas de duração de cada encontro eram dedicadas majoritariamente a esse trabalho, que era permeado por extensas rodas de conversa. As falas eram o momento em que deveríamos sair de nós e nos direcionarmos ao outro, para efetivarmos trocas. Para que isso pudesse acontecer, era preciso trazer à razão e dar a forma de verbo às experiências vividas.

A vivência desse trabalho foi uma oportunidade de grande valor para a expansão de meu olhar sobre o fazer artístico. Durante os exercícios, quem olhasse de fora poderia muito bem acreditar que nada estava acontecendo naquela sala. Entretanto, para além da aparente imobilidade, uma grande movimentação acontecia em outro nível, um fluxo que atravessava meu corpo e mobilizava meus afetos.

O soltar do peso do meu quadril sobre uma bexiga, o permanecer deitada, relaxada, sobre uma pequena bolinha localizada em algum ponto próximo à minha escápula, o descobrir-se lentamente ao estar coberta por uma toalha, tudo isso se mostrava para mim ainda mais que um recurso terapêutico. Eu senti conexões entre o estado corporal despertado por essas experiências e o estado criativo, pontos de conexão entre essas duas situações.

Percebi, com isso que havia um estrato do criar que eu estava negligenciando. Esse estrato que, com os ***Jogos de Dormir***, pretendia possibilitar que os performers despertasem em si, eu o descobri em mim através dessa vivência.

Alguns outros ingredientes contribuíram para que isso acontecesse comigo naquele momento: o estudo da obra de Kaprow, que apontava nessa direção que eu ainda não vislumbrara por não tê-la vivido; uma jovem paixão, correspondida e intensamente vivida, que me deixava permeável a tudo que fosse afeto e poesia; a leitura de Suely Rolnik, que com seu *corpo vibrátil* também caminhava junto à minha vivência. Todas essas coisas se combinaram para me revelar esse trecho que me faltava do caminho.

Talvez por não estarem vivendo em semelhantes condições, talvez porque isso se relacione à uma disposição específica, a ideologias, crenças, vontades... Talvez porque aquilo não fosse uma novidade... Tantos motivos possíveis! Talvez por combinações deles, alguns de meus companheiros não tiveram a oportunidade de viver uma experiência positiva através desse trabalho. Sentiam-se desgostosos com aquela atividade em que *nada se fazia*. Entre seus principais apontamentos, destacava-se a frustração de uma expectativa de trabalhar sobre a *expressão*, utilizando métodos e técnicas que os tornassem atores cada vez mais *expressivos*. Uma vontade que procede, visto ser a técnica um componente historicamente legitimado do trabalho do ator.

Refletindo sobre essa questão, identifiquei uma possível conexão a um padrão de operação que constantemente me inquieta na cena teatral que vivemos hoje. Mesmo sem que haja estatística para comprová-lo, é fato que existe um número muito maior de pessoas interessadas em engajar-se no fazer teatral – como amadores ou profissionais, e nas mais diversas funções – do que interessados em freqüentá-lo como espectadores. É notável a proliferação de oficinas, workshops e mesmo escolas de teatro, sempre com suas salas cheias, enquanto as platéias continuam vazias. Proliferam-se os espetáculos sem que aumente nem a demanda, nem o suporte a essas produções, financiadas pela paixão de seus produtores.

Acredito que possa ter como influência o fato de a sala de ensaios, os jogos das oficinas, as improvisações, a criação acontecendo *em ato*, tudo isso possui uma potência de vida cuja transposição à cena é muito delicada, e que em poucos momentos de nosso teatro temos visto acontecer em cena. O esvaziamento das platéias refletiria assim uma necessidade do homem de hoje, que é a de acrescentar mais sabor de vida à sua sobrevivência.

A performance é por excelência a arte da *criação em ato*, da vida irrompendo em florescência. O teatro que leva a potência de vida para a cena, portanto, vai buscar apoio na arte da performance. É o teatro da *presença*. É o

teatro do *acontecimento*. Não é o teatro mediado pela internet. Não é o teatro da *expressão*.

Aceitar a necessidade de uma potência vital como prerrogativa na *presentação* do espetáculo contemporâneo é aceitar a necessidade do trabalho no nível daquele outro estrato da criação de que falamos. O estrato em que residem as sensações. Da viva vivida como permeada por condensações estéticas. De uma cena que não se pode distinguir da vida, e que possa mesmo ser chamada de “vida” ao invés de “cena”.

Não se trata de teatro invisível - a fórmula encontrada por Boal para misturar teatro e vida. Trata-se de um teatro vivido, pelo ator, como vida, mesmo que em situações em que se apresentam *matrizes* (para usar um vocabulário desse trabalho). Pois as matrizes também estão na vida.

Com isso, a técnica expressiva passa a ser um elemento subsidiário. Ela chega no momento em que a vivência precisa fazer-se forma(viva), e se cria obra junto com ela. Se existe uma técnica no princípio esse teatro, ela está ligada aos procedimentos utilizados pelos atores para poderem plenamente plasmar a desestabilização advinda da sua vivência intensiva do mundo, seja no momento que precede a troca com a platéia, como na *presentação* pública que se repete por diversas vezes. Às estratégias para abraçar a vida como potência criativa.

De maneira geral, as atividades dos ***Jogos de Dormir*** buscam afetar o performer *através* do estranhamento ou do desvelamento de momentos e comportamentos cotidianos, repetidos durante toda uma vida sem que se pusesse atenção sobre eles. O estranhamento e o desvelamento não são, assim, o objetivo dos jogos em si, mas sim instrumentos através dos quais a atividade pretende conduzir o performer a uma desestabilização que se condense em criação.

Essas são estratégias que em diversos pontos tocam aquelas utilizadas por Kaprow nas *atividades*. As atividades dos ***Jogos de Dormir***, entretanto, tem alguns diferenciais: são realizadas individualmente, jamais são compartilhadas de forma *bruta*, como pura vivência. Devido a isso, o performer dos ***Jogos de Dormir***

tem como parâmetro apenas a sua própria experiência, de maneira que essa atividade permanece ainda menos racionalizável que a de Kaprow.

Kaprow utilizava recorrentemente o compartilhamento da experiência em ato ou em processo, a fim de gerar parâmetros de comparação que possam esclarecer algumas questões ou definir alguns padrões para o participante. De alguma maneira, o coletivo ou o parceiro traziam o participante da atividade de Kaprow de volta ao mundo e aos seus mapas por alguns instantes, liberando-o logo em seguida.

Talvez a inclusão de um momento que, como esse, chama o performer ao mundo pudesse ter tido valor em minha tentativa pedagógica. Pois, se meu objetivo era conduzi-los a uma desestabilização para que pudessem materializá-la criando, as atividades que sugeri parecem ter deixado de lado a didática dessa materialização, focando sobre o processo de instalação de uma instabilidade. Eu de fato acreditei, ao elaborar as atividades, que a vivência que se propunha daria conta de direcionar esse processo de criação. Ingenuamente, subestimei a força da “pseudo-técnica” que eu tinha me proposto a combater. Como devia ter esperado, a *teatralidade* dominou em absoluto todos os trabalhos apresentados, provavelmente porque pareceu a forma certa de se fazer aquilo, não havendo nenhuma indicação de outra. A forma certa de se fazer teatro.

Em outro momento do meu trabalho, tive a experiência de um processo criativo em que as coisas se deram de forma diferente. O grupo, formado inicialmente por sete mulheres, dentro do qual eu atuava como diretora-dramaturga, utilizava as perguntas-respostas de Pina Bausch como forma de levantar material para sua dramaturgia colaborativa. Nesse contexto, questões como “do que é feito seu sangue?”, “qual seu maior mito?”, eram respondidas pelas atrizes com liberdade de matérias, fazeres e formas. Essas atrizes, porém, eram estudantes do segundo ano de graduação em Artes Cênicas, e o conhecimento que tinham adquirido até ali foi suficiente ao menos para libertá-las da idéia da necessidade de algumas estruturas rígidas. Também o contexto

universitário, aberto e propício à experimentação, pode ter ajudado nesse processo.

O depoimento que segue mostra a dificuldade encontrada pela performer no momento específico do plasmar:

> **“Comecei a pensar na experiência: eu ia dormir sempre muito gelada, parecia que ia afundar numa nuvem úmida e movediça, e sempre acordava no maior calor, pingando (pra melhorar, eu havia ficado muito gripada) e tentei usar essas sensações pra criar a cena, mas como eu iria traduzir no meu corpo a sensação do escuro e do silêncio?”**[2]

Isso que à primeira vista pode parecer uma dificuldade técnica, na verdade, nesse caso, é uma dificuldade que se impõe pela idéia de que é imprescindível uma determinada técnica. Basta pedir a uma criança que “represente” com seu próprio corpo o escuro e o silêncio e ela o fará sem a menor dificuldade.

Com os ***Jogos de Dormir***, portanto, tentei reconduzir os performers a uma atitude infantil – no bom sentido – para com a criação. A criança, ao não compartimentar a vida em pequenas parcelas – isto é arte, isto é brincadeira, isto é escola (séria), isto é necessidade – consegue fluir livremente, possibilitando que seu jogo se infiltre e permeie todos os campos da sua existência. Os ***Jogos de Dormir*** buscaram mostrar que uma atitude mais livre, menos “artística” e mais próxima à brincadeira e ao jogo pode render frutos que se aproximam mais das outras pessoas que aquelas obras cuja manufatura segue rigorosamente pelas rédeas da técnica e desejo de se construir uma obra-de-arte. Foi essa a estratégia pensada para combater ao mesmo tempo os fantasmas que habitavam a parcela estética da subjetividade de meus performers.

Ao mesmo tempo, com os ***Jogos de Dormir*** pude aprender, como Kaprow, que a idéia institucional de arte se propaga pela vida, incutindo seus milhares e milhares de rizomas, confundindo-se com ela de modo a levar-nos

[2] Depoimento de Anna Khul colhido por e-mail.

todos a enxergá-la como um *modo de vida* desejável. Meus performers querem ser artistas, querem ser vistos como artistas, querem para si esse título que os distancia de um certo grupo e os aproxima de outro. É preciso, portanto, antes de qualquer tentativa de reposicionamento do fazer artístico, que se reeduquem os olhos com que se olha a própria existência, é preciso poder olhar para a vida e saber distinguir que essa arte que se nos apresenta nos dá a vestir apenas uma carapaça sensível – essa nossa fantasia de artista – enquanto poderíamos, de fato, estar buscando formas de captar e transmitir o mundo intensivamente.

CONCLUSÕES E APONTAMENTOS

(Abstenho-me das conclusões, deveras indigestas se colocadas próximas a tudo que foi dito aqui. Contentam-me, assim, os devaneios, que são feitos de tecido esvoaçante – menos rígidos, mas não por isso menos passíveis de afetar-nos).

Allan Kaprow traçou sua trajetória sobre a busca de um fazer artístico que fosse estruturalmente fundado numa ética humanista. Confundir a vida com a arte significa democratizá-las a ambas. No caso da arte, democratizar significa deslocar o foco dos fazeres e das técnicas para a potência vital criativa que todo ser humano possui, que se mostra em plena vibração durante a infância, mas que é socialmente recalcada conforme o passar do anos. Daí a idéia de que é preciso uma democratização da vida.

Ao olhar para a obra de Kaprow procuramos ressaltar esse aspecto e demonstrar, algumas vezes por contraste com outros trabalhos, a maneira pela qual um pensamento sobre a existência pode plasmar-se em obra de forma fluida, sem que para isso seja preciso alinhar-se às fileiras de uma *arte aplicada*.

Em grande medida, o que possibilitou a Kaprow que abrisse espaço de fluência em seu trabalho para trabalhar com aquilo que ele nele pulsava foram as possibilidades de um olhar que considera a precariedade e mesmo a superficialidade da experiência estética como valores, pois, ao contrário do que possa parecer numa primeira vista, o precário e o superficial, assim como o ordinário e o cotidiano, podem possuir grande poder de desestabilização dos indivíduos, como aquela brisa bem leve que, ao passar, faz flutuarem as cortinas que por sua vez alcançam o vaso de cristal no aparador e levam-no ao chão. Como uma máquina de engrenagens de papel.

A arte precisa ser precária porque não é apenas uma forma ou um objeto. Seus produtos são apenas um de seus estratos. A arte é todo um fazer que envolve e abraça a vida como potência criativa, e dentro desse abraço constrói-se todo um mundo de desencontros que se devem fazer encontros, de

sensações inéditas que devem ser transmutadas, sempre o germe de uma realidade em processo.

Kaprow solicita que esse processo entre em ação especialmente através da emulação de contextos de contrato social, através de uma construção pelo próprio indivíduo do estranhamento e do incômodo que ele busca sanar nesse processo de deciframento, processo em que o artista faz planejar e orientar as atuações individuais, tal qual um pedagogo que traça os melhores caminhos para conduzir seus aprendizes à aquisição de um determinado saber. Injeta, com isso, assim a flexibilidade e a fluidez na estrutura rígida das relações sociais, construindo uma obra que, além de mesclar a arte com a vida - e a vida com a arte – mescla também as instâncias coletivas e particulares, apontando para o caminho de uma épica particular.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONAZZI, F. Allan Kaprow: intervista a cura di Francesco Bonazzi. **Juliet Art Magazine.** Trieste, Dez**.** 1997. Disponível em: http://www.undo.net/cgi-bin/openframe.pl?x=/cgi-bin/undo/magazines/magazines.pl%3Fid%3D933694478%26riv%3Djuliet%26home%3D. Acesso: 19 out. 2008

BONDIA, J. L. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira de Educação**, n. 19, 20-28, 2002

BRETT, G. **Brasil experimental: Arte/vida, proposições e paradoxos***.* Organização de Kátia Maciel. Rio de Janeiro, Contracapa. 2005.

CAGE, J. **Silence**. Middletown: Wesleyan University Press, 1961.

CAVALIARI FILHO, R. **Experiência, filosofia e educação em John Dewey: as "muralhas" sociais e a unidade da experiência.** Marília: 2007. Disponível em http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cp034377.pdf. Acesso em 03/06/2009

COHEN, R. **Performance como Linguagem**, São Paulo: Perspectiva, 1989

COHEN, R. **Work in Progress na Cena Contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 1998

COTRIM, C. e FERREIRA, G. (Org.) **Escritos de artistas: anos 60/70**. Tradução de Pedro Süssekind et al. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

DEMPSEY, A. **Estilos, escolas e movimentos**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

DEWEY, J. **Reconstrução em filosofia**. Tradução de Antonio Pinto de Carvalho. São Paulo: Nacional, 1959.

DEWEY, J. In: **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1985.

DEWEY, J. **Democracy and Education**. San Diego: NuVision Publications, 2007.

EVANS, G. P. Art Alienated – an essay on the decline of participatory art. Disponível em http://home.att.net/~evanslee/art_alie.pdf. Consultado em 03/08/2009.

FRIEDEL, H. To sense the invisible and to be able to create it – that is art In DICKEY, T. (org). **Hans Hofmann***.* Nova Iorque: Hudson Hills Press, 1998. P.9

GLUSBERG, J. **A Arte da Performance***.* São Paulo: Perspectiva, 1987

GOLDBERG, R, **Performance Art: from futurism to the present**. Londres: Thames and Hudson, 2001

HARRISON, C., GAIGER, J., WOOD. **Art in theory, 1815-1900: an anthology of changing ideas.** Oxforf: Wiley-Blackwell, 1998.

HINDMAN, J. T. Self-Performance: Allan Kaprow's Activities. In SCHECHNER, R.; Kirby, M. (Ed): **Tulane Drama Review***: TDR*, Vol. 23, No. 1, 1979, p. 95-102

KAPROW**,** A: **Assemblages, Environments & Happenings**. Harry N. Abrams Inc. Publishers. Nova York: 1966a

KAPROW, Allan. [Once, the task of the artist was to make good art...]. In: HIGGINS, D.; WILLIAMS, E. (Ed.): **Manifestos, a Great Bear Pamphlet.** New York: Something Else Press, 1966b.

KAPROW, A. **Some recent happenings**. New York: Something Else Press, 1966c.

KAPROW, A. **Untitled Essays and other works***.* New York: Something Else Press, 1967

KAPROW, A. and Schechner, R. Extensions in Time and Space. An Interview with Allan Kaprow. In: SCHECHNER, R.; Kirby, M. (Ed): **The Drama Review:** *TDR,* Vol. 12, No. 3, 1968, p. 153-159.

KAPROW, A. and KELLEY, J. (Org.) **Essays on the blurring of art and life***.* Berkeley: University of California Press, 1996.

KAPROW, A**. Instruzioni Happening**. Genova, s/d. Disponível em http://www.museovillacroce.it/img/focus_home/23_happening_environment/fai-da-te_happening.pdf. Acesso em 05/08/2009.

KELLEY, J. **Childsplay: the art of Allan Kaprow**. Berkeley: University of California Press, 2004.

KIRBY, M. **Happenings**. New York: Sidgwick & Jackson, 1965a.

KIRBY, M. The New Theatre. The **Tulane Drama Review**, vol 10, n.2 (inverno, 1965b). P. 23-43

KIRBY, Michael. **A formalist theatre**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1987

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007

LIPPARD, L. Escape Attempts. In: **Six Years: the Dematerialization of Art Object from 1966 to 1972**" Berkeley: University California Press, 1997.

MEYER-HERMANN, E. *et alt*. **Allan Kaprow - art as life.** Los Angeles: Getty Research Institute, 2008.

MILEVSKA, S. **Participatory art**. 2006. Disponível em http://www.springerin.at/dyn/heft_text.php?textid=1761〈=en Acesso em 03/08/2009

MORGAN, J. C. **Allan Kaprow**. s/d. Disponível em http://www.jca-online.com/kaprow.html Acesso em 03/08/2009.

PAVIS, P. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999

PINACOTECA DO ESTADO DE SÃO PAULO (São Paulo, SP). **Lygia Clark, da obra ao acontecimento. Somos o molde, a você cabe o sopro***:* catálogo. São Paulo, 2006.

RICALDONI, Sandro. **Intervista da Allan Kaprow**. Genova, 1998. Disponível em http://www.hozro.it/editor.html Acesso em 03/08/2009.

RYNGAERT, J. P. **Introdução à análise do teatro**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

ROLNIK, S. **¿El arte cura?** Barcelona: Museu de Arte Contemporânea, 2006.

SANTOS, J. F. Conhecimento e instinto em Pierce e Dewey. **COGNITIO-ESTUDOS**. Revista eletrônica de filosofia. São Paulo, volume 4, número 1, janeiro-junho, 2007, p 60-70.

SCHECHNER, R. Performance studies: an introduction. London e New York: Routledge, 2002.

TEIXEIRA, A. A pedagogia em Dewey. In: DEWEY, J. **Vida e educação.** São Paulo: Melhoramentos, 1964.